Catwoman • Fire Emblem • Athens 2004 • Donkey Kong





Dinos qué cantidad de VEHÍCULOS hay disponibles en el nuevo Driv3r:

a) Más de 30 vehículos diferentes
b) Más de 50 vehículos diferentes
c) Más de 70 vehículos diferentes

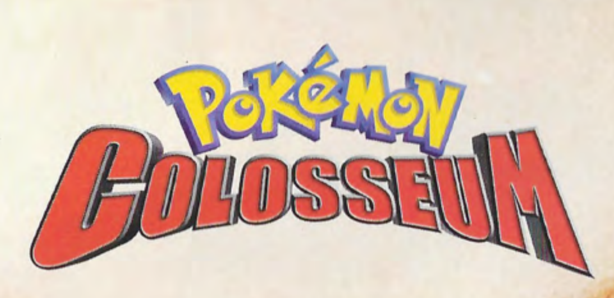
Y podrás conseguir uno de los 10 juegos promocionales para PlayStation 2 o uno de los 5 juegos promocionales para Xbox

PARA PARTICIPAR ENVÍA UN SMS AL 7210
Con DRIV3
seguido de un es
y la respuesta correcta a

Coste del mensaje 0.9€ + IVA • V



Nintendo







LA PRIMERA AVENTURA POKéMON EN 3D
COMO NUNCA HAS VISTO.



www.pegi.info

Textos en castellano

The Pokémon Company



Transfiere tus Pokémon de Pokémon Rubí o Zafiro a Pokémon Colosseum y viceversa.

AVENTURAS Y COMBATES EN 3D

Vive por primera vez una increíble aventura en la región de Aura y hazte con más de 50 Pokémon, algunos desconocidos en Pokémon Rubí y Zafiro. Combate en escenarios como nunca habías visto. Lleva tus Pokémon entrenados en Pokémon Rubí o Zafiro al Coliseo utilizando el cable de conexión entre ambas consolas.

CONÉCTATE



Cable válido para GBA SP







http://pokemon

Y si no tienes Nintendo GameCube, el Mega-Pak Colosseum incluye: la consola, el juego Pokémon Colosseum, el disco Pokémon Box, el cable de conexión GBA-N

JULIO/AGOSTO 2004



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Galibo, Hal, Macarena Cuadrado, Daniel Blázquez, Krüme

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Publicidad Barcelona:
Gregorio Gracia
Telf: 934877626
Móvil:609 50 29 10
Fax: 934877710
C / Diputación 279, 1º, 7ª
08007 Barcelona
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.





Índice ...

... POR JUEGOS

La llave virtual

Me llega a las manos la Memoria 2003 de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), y uno no deja de sorprenderse y alegrarse del espectacular crecimiento que el mundo del videojuego ha alcanzado en nuestro país. Que en facturación ya estaba por encima de otras formas de entretenimiento como el cine lo sabíamos. Pero que en el último ejercicio vuelva a superar las expectativas con un aumento del 12,7% y 800 millones de euros facturados, es simplemente de traca. Las nuevas formas de jugar vía online y con las nuevas consolas portátiles, además del incremento de jugadoras, son algunas de las causas de las golosas cifras. Esta bonanza no es sólo económica, también, y cada vez más, se está potenciado la imagen positiva que supone jugar a un videojuego. En mayo de 2003, la revista científica Nature ya destacaba cómo los videojuegos incrementan la capacidad de concentración en los usuarios habituales. Otros estudios, frente al tópico de que aíslan al jugador, han demostrado que los videojuegos fomentan el contacto entre individuos y repercute en sus relaciones sociales. Por otro lado, la presencia del videojuego como una de las opciones de ocio preferidas de los jóvenes, ha llevado a estudiar esta realidad desde perspectivas culturales, y hoy a nadie se le escapa la influencia que tiene en otras manifestaciones artísticas como el cine o que sean reconocidos los que trabajan en el grafismo de videojuegos como verdaderos artistas.
Que siga la buena salud.
J.M. Fillol



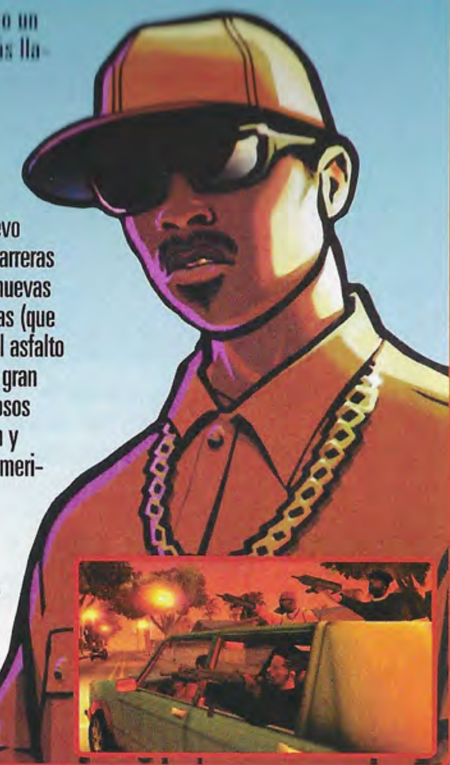
Primer vistazo a GTA San Andreas y Midnight Club 3

JUEGAZOS DE ROCK STAR

El pasado mes estuvimos en los estudios de Rock Star en Londres y pudimos comprobar in situ las dos joyas de la corona que la compañía británica prepara lanzar el próximo otoño: nada más y nada menos que «GTA San Andreas» y «Midnight Club 3: DUB Edition». La famosa saga «GTA» vuelve al ruedo con un nuevo personaje, Carl Johnson (CJ para los amigos) dispuesto a repartir estopa a los asesinos de su madre. Como era de esperar, el nuevo inquilino consolero contará con un nutrido arsenal y la disponibilidad de pillarse multitud de vehículos para recorrer las calles de tres amplísimas ciudades (San Fiero, Las Venturas y San Andreas), unidas por carreteras de lo más animadas. Por supuesto la acción a machamartillo es la nota predominante, pero son la amplitud del mapa del juego (¡5 veces más grande que Vice City!) y la posibilidad de transformar paulatinamente a nuestro protagonista (desde hacerlo engordar a ponerlo fibroso como un toro), dos de las novedades más llamativas del juego.

Carreras clandestinas

Acelerando por las calles y sin pedir paso, llega también «Midnight Club 3: DUB Edition». El nuevo título de la conocida saga sobre carreras nocturnas clandestinas, propone nuevas apuestas sobre cuatro y dos ruedas (que las motos también cuentan) por el asfalto de tres extensas ciudades, con el gran aliciente de "tunear" nuestros lujosos vehículos de forma real, a imagen y semejanza de la popular revista americana DUB sobre el mundo del motor. Más de 50 licencias de coches de las mejores marcas, con la posibilidad de deformarlos, y los típicos elementos de la serie para potenciar la jugabilidad (atajos, saltos…), prometen horas de desenfreno y diversión al volante.



El Señor de los Anillos, filón inagotable

LA TERCERA EDAD

Otro giro de tuerca para «El Señor de los Anillos» es lo que prepara Electronic Arts para sacarle más jugo a la franquicia. Se trata de continuar la saga al estilo «Final Fantasy», es decir crear un juego de rol por turnos. En «La Tercera Edad» nos veremos otra vez al mando de La Comunidad del Anillo a través de la Tierra Media, equipándonos con todo tipo de objetos y armas para combatir a orcos, trasgos y enemigos de similar pelaje, aunque podremos desbloquear encuentros adicionales donde luchar al lado de las fuerzas de Sauron. Los personajes son completamente nuevos y ocasionalmente aparecerán los familiares Aragorn, Legolas y compañía. Otra novedad será la posibilidad de interactuar con los personajes aliados en una estructura única, tomando parte de una cruzada individual que mezcla los principales elementos de la famosa trilogía cinematográfica.



Aumenta tu experiencia de juego

NUEVOS ACCESORIOS

Para que este verano estemos equipados y disfrutemos a tope de nuestros juegos, Nobilis Ibérica ha lanzado una serie de variados accesorios para todas las plataformas. Así el First Person Shooter Master (FPS) es un ergonómico mando diseñado exclusivamente para jugar a títulos de acción en primera persona en PS2 y Xbox. En el centro hay una pantalla LCD que nos permite personalizar el FPS con 3 programas, invertir los controles de las palancas y cambiar la disposición de los botones de acción. El Game Changer es otro revolucionario periférico donde se coloca la GBA SP y tiene tres entradas de cartuchos, de tal forma que se puede transportar tres juegos al mismo tiempo y jugarlos uno tras otro moviendo simplemente un botón. Además, Nobilis ha lanzado varios packs de los más completito de «Star Wars», «Spider-Man 2» y «El Señor de los Anillos».



Breves

S2e

Del 9 al 12 de septiembre de 2004 se celebrará el Salón del Entretenimiento Electrónico, la Feria del Videojuego más importante que se celebra a nivel nacional. El evento tendrá lugar en el Palacio Municipal de Congresos, Campo de las Naciones de Madrid. Y ojo que Megaconsolas tendrá su propio stand.

Vuelve Rocky

El potro italiano vuelve a pisar el ring de PS2 y Xbox con un nuevo título: «Rocky Legends». Basado en la historia que nos contaban en la saga cinematográfica, el famoso púgil podrá enfrentarse en combates de película a auténticas bestias pardas, como Apollo Creed o Ivan Drago.

FE DE ERRATAS

Los títulos que se mencionaban en Nuestros Cinco Favoritos (Megazona) en el número 20 de Megaconsolas, no se corresponden con las imágenes. Los juegos correctos son: «Hitman Contracts», «Pokémon Colosseum», «Euro 2004», «Red Dead Revolver» y «Smash Court Tennis Pro Tournament 2».

Ganadores concurso SPPink

Santiago Manuel Peralta Espinosa (Málaga)
Jorge Luis Ferrarese Veliz (Málaga)
Ana Gonzalez Pérez (Valencia)







1. PES 3 Platinum PS2
2. NFS PS2
3. Formula 1 2003 PS2
4. Final Fantasy X-2 PS2
5. GTA Vice City PS2
6. El prisionero de Azkaban PS2
7. 007 todo o nada PS2
8. Pokémon Rubi GBA
9. Super Mario Advance GBA
10. Pokémon Zafiro GBA

Es lo que tiene la Fórmula 1. No te deja tiempo para nada.

Todo el día compitiendo. Estudiando los trazados. Probando el coche. Eligiendo neumáticos. Luchando con mis rivales por la victoria. O entrenando en los mejores circuitos: Bahrain, Montecarlo, Shanghai... Cuando la Fórmula 1 es tu vida, a veces tienes que descuidar otras cosas. Con todos los coches. Con todos los circuitos. Con todos los pilotos. El único juego que incorpora las últimas novedades del Mundial y que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada. Fórmula 1 2004. Tan real que te olvidarás del resto. **El juego oficial de entrenamiento de Fernando Alonso.**

PlayStation 2

CON JUEGO EN RED

F1 04

Formula 1

FERNANDO ALONSO

3+

genPlayStation

www.genplaystation.com

N•Gage QD
Da mucho juego

N-Gage QD, la nueva versión de la conocida consola-móvil de Nokia, aterrizó en las tiendas a finales de mayo y sus efectos positivos no se han hecho esperar entre sus usuarios. ¿Qué, que aún no has disfrutado de su extraordinarias prestaciones ni de sus juegos? Pues estate atento y no pierdas detalle, porque N-Gage QD da mucho, pero que mucho juego.







Rescatar rehenes, desactivar bombas y darle al gatillo sin descanso es lo que te espera en este shooter en primera persona, en el que darás órdenes a un grupo militar de élite para destripar los planes de un cartel de drogas. La jugabilidad (5 distintos modos multijugador) es extraordinaria durante los 4 niveles y los impresionantes gráficos 3D te sumergen en una acción plena de realismo y emoción.
Te va a sorprender...: Batallas apoteósicas con Bluetooth ¡hasta 8 jugadores! Las misiones originales, mapas (10 diferentes) y configuraciones para N-Gage.

Crash Nitro Kart — Vivendi - Carreras - Verano 2004



El famoso marsupial y su equipo obligados a correr y ganar en un divertidísimo Circo Galáctico para poder regresar a la Tierra. Para ello tendrás que vencer en todos circuitos y echar mano del sofisticado combate ofensivo que introduce un nuevo nivel de obstáculos. Claro que con 18 personajes disponibles vas a tener donde elegir.
Te va a sorprender...: La posibilidad de exprimir tu N-Gage QD a través de la tecnología Bluetooth en partidas multijugador (modos arcade, versus y batalla) de hasta 4 jugadores, y la carrera contrarreloj con corredor fantasma, descargable en N-Gage Arena.

Pocket Kingdom — Sega - Rol - Navidades 2004



Se trata del primer juego multijugador masivo para una consola portátil. Los jugadores se ponen al mando de un ejército de fantasía y deben gestionar bien sus recursos para imponerse a los demás reinos. La acción se desarrolla en un mundo persistente que sigue desarrollándose aunque no estés conectado.
Te va a sorprender...: Cientos de unidades, montones de objetos para descubrir y competición a tope. ¿Te imaginas compitiendo con miles de jugadores de todo el mundo, formando alianzas y subastando tesoros? Este juego seguro que va a ser la bomba.

Consola revolucionaria

N-Gage QD es una nueva consola-móvil con la que podemos jugar emocionantes partidas multijugador, ya que aprovecha las mayores prestaciones de su precedente e incorpora importantes mejoras en su diseño ergonómico, la duración de las baterías, la iluminación de pantalla y, en general, en la experiencia de juego.

Estos son sus poderes:

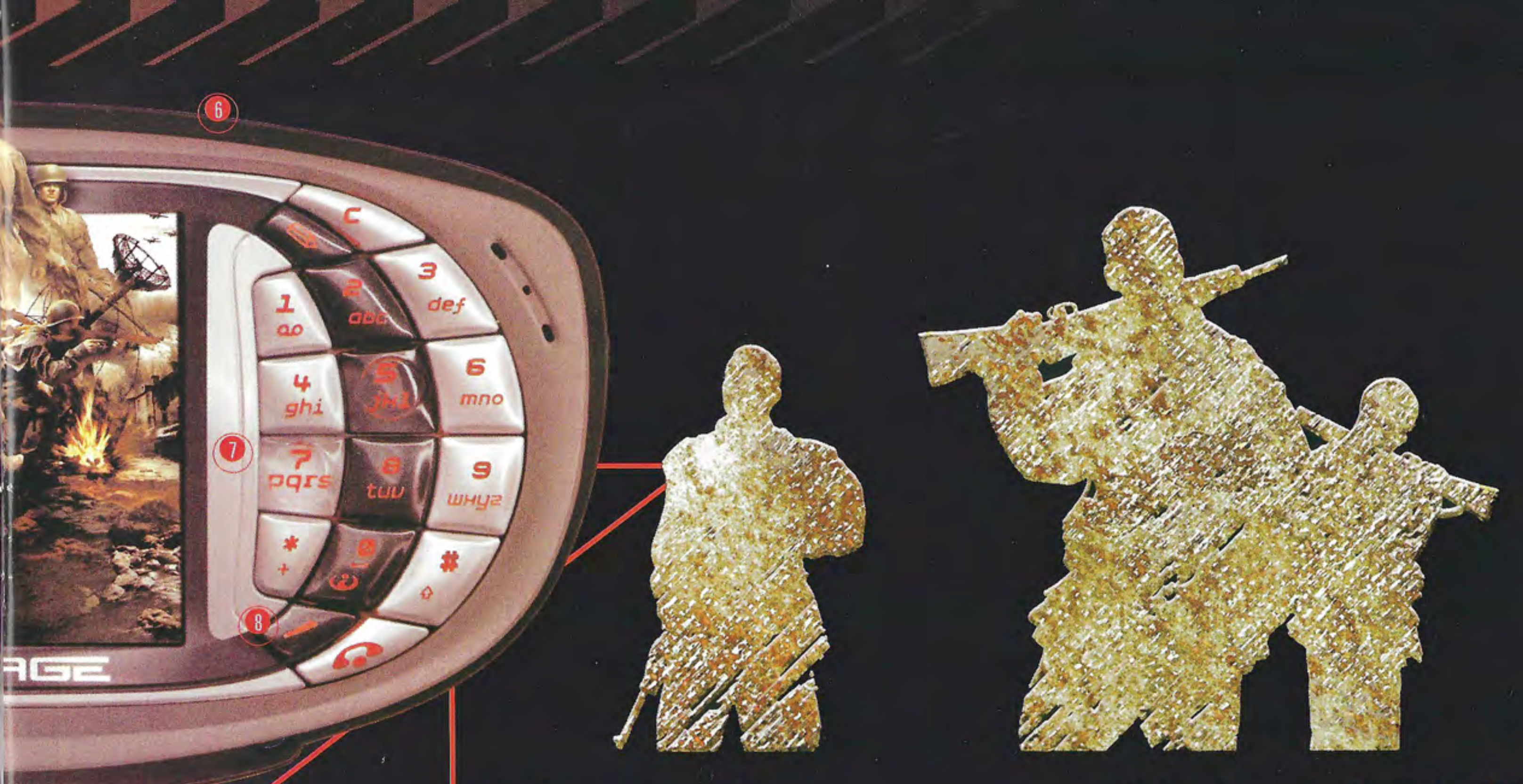
1. **Pad octodireccional** Rocke, rediseñado con más relieve para proporcionar máximo confort y respuesta durante el juego.
2. **Acceso rápido** mediante este botón exclusivo de N-Gage QD, para no demorarte un segundo en empezar a jugar.
3. **Aplicaciones PIM** (gestión de informaciones personales), para acceder al menú principal y a las funciones más avanzadas.
4. **Pantalla con 4.096 colores** y 176x208 píxeles de resolución, dotada de retroiluminación para jugar en condiciones de luz adversas.

Bluetooth

¿Qué es?
Tecnología que aprovecha la interactividad de N-Gage para partidas multijugador en un radio de 10 metros.

Gratis
La conexión es local y no tiene coste alguno.

Hasta 8 jugadores
Juegos como Ghost Recon Jungle Storm ya permiten la conexión de hasta 8 jugadores



5 Ranura de entrada, mucho más cómoda que la de su precedente. Abres una tapita de plástico situada en la parte inferior, introduces la tarjeta del juego y ya está. ¡Chupado!

6 Auricular y micrófono, ahora dispuestos de tal forma que p odemos hablar Front Phone, es decir como con cualquier otro móvil y no colocándolo de lado como ocurre en la versión anterior.

7 Teclado numérico con funciones de marcación y estudiado relieve ergonónomico, algo más resaltado en las teclas 5 y 7, las más usadas durante el juego.

8 Botón programable por el que podremos asociar diferentes funciones (sms, agenda, juego...). En el lado derecho hay otro botón igual.

Sin barreras

La comunicación mediante ondas de radio no obliga a que las consolas estén a la vista la una de la otra, lo que aumenta la experiencia de juego.

Multiples funciones

Una conexión Bluetooth permite intercambiar melodías para el móvil, imágenes, videos... con un colega. Además, puede ser compatible con un ordenador y cargar nuevas aplicaciones y programas, si cuentas con un adaptador Bluetooth.

Pathway to Glory

Nokia - Estrategia - Navidades 2004



Emocionante título de estrategia basado en la II Guerra Mundial. El sistema por turnos le otorga al juego una dimensión y profundidad increíble, máxime cuando en N-Gage Arena puedes competir en una Batalla Global de hasta 50 jugadores en un mismo mapa. Además, la calidad gráfica, más de 100 ilustraciones en juego y 13 idiomas aportan más brillo, y en exclusiva, al juego estelar del catálogo de Nokia.

Te va a sorprender...: La posibilidad de controlar escuadrones de 11 países diferentes. Jugarlo online junto a decenas de jugadores al mismo tiempo es una pasada. Bluetooth hasta 6 jugadores.

Bomberman

Hudson Soft. - Acción - Julio

Join Bomberman atravesará ocho mundos únicos en 3D para rescatar la Golden Statue y volver a Bomberman City. Gracias a la tecnología inalámbrica Bluetooth, los fans de Bomberman podrán luchar uno contra otro en cinco escenarios únicos de batalla sólo disponibles en el modo de dos jugadores. Rabiosamente divertido, oye.

Te va a sorprender...: La versatilidad de este título clásico para adaptarse como un guante a las prestaciones portátiles de N-Gage. Y es que estos "bomberos" nacidos para la NES saben cómo llevar la fiesta a cualquier parte.

Alient Front

Sega - Acción - Septiembre 2004



Juego de combate vehicular entre fuerzas de la tierra y las alienígenas. Podrás conducir un tanque para acabar con los extraterrestres, o cambiarte de bando y pilotar robots y vehículos deslizantes mientras siembras el caos por la ciudad. Posibilidad de duelos mulitijugador mediante Bluetooth y estadísticas mundiales en N-Gage Arena. A coger el fusil se ha dicho.

Te va a sorprender...: Sus excelentes gráficos en 3D, rebosante de sorprendentes y trabajados detalles, te harán sentir que estás pilotando un tanque de verdad. O una araña mecánica, ya que estamos.



Otros juegos que saldrán

The Elder Scrolls Travels: Shadowkey, Worms World Party, FIFA 2005, SSX Out of Bounds, Collin McRae Rally 2005, King of Fighters, X-Men Legends, WWE Smack Down.

Virtua Cop

Sega - Acción - Agosto 2004

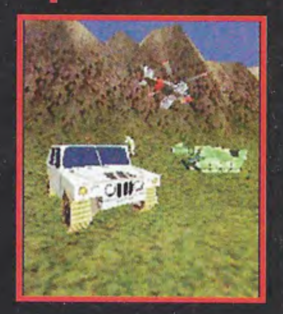


Es la adaptación de la clásica recreativa en la que tienes que abatir a los criminales antes de que te disparen ellos a ti. La perspectiva es en primera persona y manejas un punto de mira con las teclas de dirección. Gracias a la tecnología Bluetooth, un segundo jugador puede acompañarte para disparar el doble.

Te va a sorprender...: Este es un juego para los que tengan el gatillo fácil y quieran poner a prueba sus reflejos. Ideal para desfogarse y gozar de las animaciones de los malos al ser abatidos.

Operation Shadow

Nokia - Acción - Septiembre 2004



Es un juego bélico de ambientación ficticia donde podrás combatir a pie, a bordo de un vehículo todoterreno, en un tanque o incluso pilotando un helicóptero. Cuatro jugadores pueden librar la guerra entre sí mediante Bluetooth, pero la avanzada inteligencia artificial del enemigo garantiza un desafío creciente en el modo individual.

Te va a sorprender...: Vas a flipar con la variedad de estilos de combate, dependiendo del vehículo que estés manejando. Y es que pocos juegos te permiten luchar simultáneamente por tierra y aire.

Call of Duty

Activision - Shooter - Navidades 2004



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el aclamado juego de tiros en primera persona llega a N-Gage con armas realistas, entornos devastados por la guerra y acción a tope. Además de la extensa campaña para un jugador, se incluye un modo multijugador mediante Bluetooth y una clasificación mundial en N-Gage Arena.

Te va a sorprender...: No nos preguntes cómo lo han hecho, pero los mapas del modo multijugador están clavaditos a los de la versión de PC. ¡Es como si la guerra se hubiera extendido a tu N-Gage!

Requiem of Hell

Digital Red - Estrategia - Navidades 2004



Es un juego de rol de acción isométrica en la línea del popular Diablo de PC. A lo largo de dos extensos mundos, encontrarás mapas aleatorios, montones de monstruos y objetos mágicos con los que mejorar tus habilidades. Si tienes un amigo, puede acompañarte en la aventura conectándose mediante Bluetooth.

Te va a sorprender...: Las cacerías de monstruos siempre han tenido su atractivo, y si encima te vas haciendo más poderoso a medida que avanzas, pues el enganche está garantizado. Ojo al ambiente gótico, que es de aúpa.

Descubre el juego global

Hay consolas que son portátiles, y consolas que tienen juego online. N-Gage es la única plataforma que aúna ambas características, y las consolida en N-Gage Arena, una red de juego móvil que cumple también la función de comunidad online. El ideal que persigue N-Gage Arena es crear un espacio virtual en la que los jugadores puedan reunirse para compartir sus experiencias, competir, concertar eventos y comunicarse fácilmente. Tras una primera fase de prestaciones básicas, ahora N-Gage Arena ofrece más funciones y posibilidad de juego que nunca.

¿Qué necesito para poder suscribirme?

Con que tengas una N-Gage basta. Se trata de un servicio integrado, no tienes más que crearte un perfil con tus datos de jugón y ya puedes acceder a él cuando quieras.

¿Cómo me conecto a N-Gage Arena?

Puedes hacerlo de tres maneras: la nueva N-Gage QD viene con una aplicación (Arena Launcher) que te conecta directamente a la Arena y todas sus funciones, y los juegos compatibles también pueden conectar mediante sus navegadores internos. El tercer método es a través de un ordenador, mediante conexión a Internet ordinaria.

¿Cuánto me cuesta el servicio?

Es un servicio gratuito: el único coste sería el de la conexión a Internet, que varía según el operador. El precio de la descarga de contenidos y el juego online es muy reducido gracias al sistema GPRS, ya que únicamente se paga en función de los datos. Así, descargarse un clip de vídeo desde N-Gage Arena costaría tan solo entre 0,05€ y 0,12€, mientras que jugar online dos horas diarias todo un mes a un juego como Pathway to Glory estaría entre 10€ y 15€. Vale la pena destacar que ciertos juegos, como Tiger Woods, requieren menor intercambio de datos que otros, por lo que son aún más baratos.



Arena

¿Qué clase de contenidos online me ofrece?
Hay trucos, video-guías (pequeños clips de vídeo que te muestran cómo pasar un segmento concreto de un juego determinado) e incluso ciertos juegos ofrecerán nuevos escenarios, armas y "skins" mediante descarga.
¿Cómo se benefician los juegos?
Hay algunos títulos cuyo modo multijugador contempla la posibilidad de encontrar oponentes en N-Gage Arena. Gracias a un sistema de "matchmaking", se buscan automáticamente oponentes a los que enfrentarte. En caso de juegos como Pocket Kingdom, lo que haces es unirte a un mundo persistente en el que participan cientos de jugadores. Además del juego directo, también hay tablas de clasificación mundial, torneos y desafíos de "shadow racing". Cada juego aprovecha unas funciones u otras.
¿Qué otras prestaciones tiene además de los juegos?
Puedes crear tus propios clips de vídeo para compartirlos, elaborar listas de amigos, mandar mensajes instantáneos (con alertas que te avisan de si has recibido uno, estés donde estés), participar en chats o publicar mensajes en los tablones de anuncios. Cada juego tiene su propia comunidad y N-Gage Arena pone a tu disposición las herramientas necesarias para formar parte de ella de forma cómoda y divertida.
El Shadow Racing
El concepto de "Shadow Racing" es una innovadora forma de competir en la que los jugadores más "hardcore" demuestran sus habilidades. Básicamente, consiste en grabar tu recorrido a través de un nivel específico de un juego. Luego, "subes" esa partida a N-Gage Arena y otros jugadores pueden descargarla e intentar mejorar tu marca de tiempo, compitiendo contra tu sombra. Hay todo un sistema de clasificación basado en el Shadow Racing, y tratar de batir a los mejores jugadores del mundo puede ser una tarea de titanes.

Títulos disponibles

Spider-Man 2, Pandemonium, Super M Ball, Tomb Raider, Puyo Pop, Sonic, Puzzle Bobble, Tony Hawk's, ML Baseball, Virtua Tennis, Red Faction, Rayman 3, Splinter Cell, FIFA Soccer, Dasilly Pro Soccer

Ashen


Nokia - Shooter - Ya a la venta



Shooter de primera donde hay que darle matarile a una plaga de alienígenas, apoyado por un arsenal de tomo y lomo. El engine es proverbial en su función de mover los entornos tridimensionales (10 escenarios diferentes). Además de luchar contra 7 tipos de enemigos, hay que resolver "rompecabezas" y descubrir objetos, como el binocular de visión espectral, utilísimo para detectar a enemigos en la oscuridad. Frenético
Te va a sorprender...: Los 8 aterradores niveles de gran acción. Lo flipante que es jugar con otros tres colegas una partida a muerte súbita (Deatmatch) mediante Bluetooth. La posibilidad de subir tus puntuaciones en la comunidad N-Gage Arena.

Tiger Woods PGA Tour 2004

EA - Deporte - Ya a la venta



El mejor golf en tres campos exclusivos y otros tantos ficticios, 6 golfistas (cuatro de ellos originales) y un surtido estupendo de modos, destacando Carrera donde tienes que ganar pasta y labrarte un futuro como profesional. Con unos gráficos tan cuidados como la hierba y una jugabilidad óptima gracias a un control muy intuitivo, pillar el patt para marcarse unos birdies será una tentación irresistible.
Te va a sorprender...: Primer título con opciones multijugador online mediante conexión GPRS. Hasta 4 jugadores podrán concurrir en una misma partida online desde cualquier parte del mundo.

Los Sims toman la calle

EA - Estrategia - Ya a la venta



El reality-show-bussines de los Sims se goza de maravilla con un sistema simple y directo, manteniendo intactas sus características opciones parlanchinas, las tareas domésticas y otras más pedestres y el humor marca de la casa para abrirnos camino a la interacción social pura y dura. Además, 25 personajes, 20 localizaciones y 8 minijuegos para pasarlo en grande.
Te va a sorprender...: La jugabilidad, diferente a otros títulos de la saga. Tres nuevos minijuegos N-Gage (tennis, snake, blocks), jugable en modo Shadow Race. Los objetos de los juegos son únicos para N-Gage.

Moto GP

THQ - Deporte - Ya a la venta



El juego de motos por excelencia traslada al formato portátil toda la emoción de tomar curvas a 200 kilómetros por hora, desafiando a la muerte. A medida que completes carreras obtendrás nuevos pilotos y circuitos, e incluso tienes un editor para diseñar tus propios circuitos. Incluye soporte Bluetooth para partidas multijugador. ¡ A darle a la tecla 5 para acelerar a tope!
Te va a sorprender...: El brutal realismo del que hace gala, que te obliga a pilotar la moto con un poco más de sesera de la acostumbrada. ¡Si no frenas antes de las curvas, tendrás que acostumbrarte a morder el asfalto!

JUICED

Acclaim se pone en la línea de salida para irrumpir en el arriesgado mundo de las carreras callejeras con «Juiced», un título donde el respeto y la velocidad van parejos.

Desde que películas como «A todo gas» lo pusieran de moda, el tema de las carreras callejeras se ha convertido en un nuevo subgénero dentro de la velocidad. A esta línea pertenece «Juiced», un título que destaca por su ambicioso planteamiento. A medio camino entre «Gran Turismo» y «Need for Speed», en «Juiced» se aspira a infundir una saludable dosis de realismo a la conducción, pero sin renunciar a los elementos arcade que hacen tan divertidos a este tipo de juegos. El aspecto del "tuning" de los coches estará también muy presente, y se llevará a cabo mediante partes y componentes de marcas oficiales. Los vehículos en sí también son modelos reales, cuya conducción varía según sus características técnicas y modificaciones, y quizá lo más llamativo, podrán deformarse durante la carrera y sufrir daños internos si no te andas con cuidado. Ya desde la beta que hemos probado, el juego presenta un aspecto estupendo, con multitud de circuitos que pueden jugarse de día o de noche y la posibilidad de correr bajo la lluvia, lo cual crea unos bonitos efectos agua sobre el asfalto y el parabrisas. Nos ha gustado especialmente la posibilidad de participar en carreras en equipo, donde das instrucciones a tus compañeros para que vayan a tope o te ayuden estorbando a los demás corredores. La I.A. de los pilotos parece muy avanzada, y hemos visto que es posible forzar a un oponente a cometer errores poniéndolo nervioso. No todos pueden soportar la presión... Pese a que en el horizonte se perfilan juegazos como «Need for Speed Underground 2» y «Midnight Club 3», «Juiced» promete dar mucha guerra y convertirse en una opción a tener en cuenta para los pilotos virtuales clandestinos.

El mundillo callejero

Aunque las carreras online y las carreras rápidas están muy bien, el plato fuerte de «Juiced» es su elaborado modo campaña. Empezarás comprándote un coche de la categoría más baja y, poco a poco, tendrás que ir ganando dinero y vehículos para poder asistir a los eventos más importantes. Sin embargo, no solo tendrás que preocuparte de tener un garaje bien saneado, sino también de ganarte el respeto de las diferentes bandas que controlan los barrios de la ciudad. A medida que ganas reconocimiento, nuevos pilotos vendrán a unirse a tu equipo, así que prácticamente acabarás formando tu propia escudería. Además de asistir a los eventos del calendario, podrás desafiar a los pilotos del mundillo, subir las apuestas e incluso apostar coches. El objetivo último será conseguir el máximo reconocimiento de todas las bandas de la ciudad, algo que no será nada fácil, ya que cada una valora cosas diferentes en un corredor. ¡A ver si das el tipo!

Carreras online

Además de su elaborado modo individual, en «Juiced» podrás llevar tus coches al arriesgado entorno online para competir contra jugadores de todo el mundo. Al igual que los conductores clandestinos, podrás apostar tu coche contra el de otro jugador, de manera que el perdedor se queda sin coche y el ganador obtendrá un nuevo vehículo con el que engrosar su colección. ¡Más emoción imposible!



Compañía: Aclaim **Género:** Velocidad **Lanzamiento:** Septiembre 2004 **Cibercontacto:** www.juicedthegame.com/index.html **Dirigido a:** + 7 años **Plataformas:** PS2, Xbox

SPIDER-MAN 2
THE GAME

NO HAY LUGAR AL QUE NO PUEDAS IR...
NADA QUE NO PUEDAS HACER.

Disfruta del trailer del juego en la edicidión Deluxe del DVD de Spiderman

Date una vuelta por Nueva York.
www.activision.com/spider-man

Disponible el 9 de Julio.

Haz cualquier cosa que Spider-Man® pueda hacer con nuevos movimientos y combos asombrosos.



Ve donde quieras. Interacciona con cualquier persona o cosa.



Combate con Doc Ock™, detén el crimen en las calles o enfréntate a villanos clásicos.



Las calles de Manhattan reproducidas milímetro a milímetro con total fidelidad.



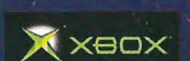
Por primera vez puedes balancearte con tus redes desde las calles a los tejados por toda la ciudad.

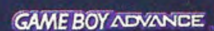






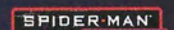


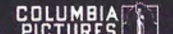
















DISTRIBUIDO POR:



ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64



activision.com

PS2

ONIMUSHA 3
Demon Siege

Salvo sorpresa, Inafune prejubila a su héroe preferido, aunque antes le ha preparado unas vacacioncitas en la Ciudad de la Luz junto a... Jean Reno. Todo es posible en el planeta Onimusha

¿Que se ha pasado tres calles el afilador y no te has percatado? Pues ya estás lanzándole un silbido avisador, porque la fiebre katanera no se aplaca ni con los aplatanamientos veraniegos. Efectivamente, jugones. Porque el viejo samurái Keiji Inafune quiere hacer una majestuosa reverencia final (según parece) a su magna saga y, de paso, un golpe de efecto para no caer en la poltrona continuista de la inercia. ¿Un solo golpe? Más bien una serie completa en plan Óscar de la Hoya (el del tongo). Porque esta tercera parte depara unas cuantas sorpresas y reencuentros muy a tener en cuenta. Empecemos por el principio, aunque tampoco «muy» al principio (el rollo mitológico de la batalla de Okehazama, la estocada de Samanosuke contra Nobunaga y compañía). Porque ahora la cosa se ha puesto en plan mortal kombat y, encima, por duplicado, ya que la principal novedad de este título es su acción bipolar, ya que saltaremos tan ricamente del Japón de 1582 al París de ahora mismo, gracias a una máquina del tiempo que se ha fabricado Nobunaga, que es un manitas y envía a su lugarteniente de confianza, Garganto, para dejar la torre Eiffel como el palo de un churrero. Así que el tomate ya está montado. Tras una intro absolutamente fantástica (ver recuadro anexo), nos



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Espada en mano

Para sentirse como un bravo samurái, nada mejor que templar acero en primera persona. Y, para eso, la empresa de periféricos Hori ha fabricado el «Onimusha Controller», con un diseño de lo más espadachín y coqueto que, aparte de clavar los movimientos de ataque de Samanosuke, queda que ni pintada en la repisa encima del televisor, para fardar con las visitas. Por cierto, también existe una memory card especial con cajita finamente tallada en motivos nipones. No se privan de nada.



Jean Reno y Samanosuke forman una pareja bien avenida y superexplosiva.

topamos con otro sobresalto: el motor gráfico que renderiza en tiempo real, abandonando el pre-renderizado 2D estilo «Resident Evil» que tan fantásticos resultados en cuanto a fondo y escenario había dado en anteriores entregas. Porque, sí, de lo que se trata en este «Demon Siege» es de repartir estopa pura y dura, también en la línea de «Dinasty Warriors», franquicia que últimamente aparece hasta en la sopa. Aunque, claro está, el elegante y reverencioso estilo de la saga no ha perdido un ápice de su potencia, con momentos tan emocionantes como el encuentro inicial entre Samanosuke y el Genma («Mucho tiempo sin vernos»; «Hoy será la última vez»), esos demonios gore pasándose todo por el Arco del Triunfo (literal) o ese asalto final a la fortaleza de la concubina de Nobunaga.

Personajes de cine

Pasemos a los personajes, que también tienen miga. Porque, aparte de nuestro héroe, el coprotagonismo de la historia recae en el oficial galo Jacques Blanc (interpretado por Jean Reno, muy venerado por los japos merced a «Wasabi», aunque desde «El profesional» no levanta ceja ni cabeza), sin olvidar a su novieta Michelle (por cierto, si acabas el juego en modo chungo, ojo con el traje secreto mini-textil que se marca la moza), el hada Ako (maestrilla del guantelete y los y los kimonos mágicos; ya veréis, ya) y hasta a Gate Keeper, que nos guía por las puertas de Dark Real como en sus mejores tiempos. Lo dicho: mucho espectáculo y pirotecnia japo, algún minijuego de moda (con otro invitado: el renegado Honda Tadakatsu), puzzles sencillitos y mucha jugabilidad combinada (ese Dual Hero System) sirven como broche de oro a una saga que se ha ganado la jubilación a pulso. Feliz Inserso, Akechi.

Para abrir boca

▶ Ya lo decíamos antes: la intro de «Onimusha 3» es canela fina mandarina. Mucho mejor que la del primer juego (que hasta ganó un premio Sigrapph) y con una puesta en escena y ritmo que harían palidecer de envidia a más de un enfant terrible de Jolibú. Con el réquiem de Mozart de impactante fondo musical, vemos al ejército de Garganto preparándose para la batalla, con nuestro héroe infiltrándose en sus filas. Una pequeña joyita made in Yamazaki Takeishi que, por cierto, puedes disfrutar por la patilla en www.gametrailers.com/gt_vault/t_onimusha3_gi.html.

Guía del juego

A la hora de entrar en acción, lo que primero notamos es la feliz evolución del control del juego. Podemos manejar a los personajes de dos formas: al tradicional estilo «Resident Evil» y la más analógica, encarando con L1, cubriéndose con R1 y manteniendo el resto de controles básicos del pad para los ataques. Por cierto, aunque el mando-espadita sea muy chulo, la verdad es que la disposición de los botones no es la más cómoda del mundo, las cosas como son. En este sentido, conviene apuntar que Samanosuke tiene diez armas de filo, entre armas mágicas (Raizan o la legendaria Bishamon), armas del futuro (muy útiles contra los robots que "manchan" la milenaria tradición), hachas y la poderosísima Kizanrisamoji. Blanc, por su parte, sólo tendá cuatro armas, con su Látigo Oni, un arma secreta (el Oni Mensou) y una habilidad especial de transformarse en Oni. Un consejo: lo mejor es combinar la fuerza del primero con la magia del segundo, en una coordinación de escenarios compartidos de muchos quilates, en la línea de la franquicia (y con Donnie Yen de coreógrafo repartidor). La sombra de «Devil May Cry» sigue siendo alargada...

PS2

FOMULA 1 2004

Marchando otra bandeja de plata y diamantes llenita de bólidos más bonitos que un San Luis. Porque esto es el gran circo de la Fórmula 1, nada de arcades tuneros, autos locos y demás "borrones". Aunque la verdad es que, cuando la franquicia de Sony (la mejor deportiva de la casa, sin duda) levantó el pie del acelerador hipersimulador en su anterior entrega, el respetable jugón respondió con ánimo rugiente. Ahora era cosa de dar la puntilla, y más con el subidón fanático gracias a las buenas maneras del chico de portada Alonso (aunque este año va más gafado que Carlos Sainz). Y la ocasión la han aprovechado a base de bien –exceptuando un pírrico modo on line, a años-luz de los títulos automovilísticos de X-box, sin ir más lejos–. Aparte del completo catálogo de marcas y novedades (hay que tirar de licencia, hacen bien), incluyendo los nuevos circuitos de Bahréin y China y ese R24 más atronador que ninguno, los modos de juego disponibles presentan mejoras interesantes. Véase el «trayectoria», una especie de «modo dinastía» donde, empezando casi como piloto de caja de zapatos, puedes arrebatarle los laureles a Schumacher (aunque dentro de diez temporadas, tiempo estimado del simulador, el hombre irá con garrota). También el modo «hot-seat» tiene su aquél, permitiendo jugar por turnos de dos a cuatro jugadores, como sucedía en la anterior entrega de la franquicia. Otro detallazo es el realismo conseguido en la pista, con FX climatológicos de lo más impactantes, con una nueva visión desde dentro del casco (la pera, aunque caigamos a la segunda curva) y nuevas animaciones para lucir el poderío gráfico general. Si a esto le añadimos un sonido acongojante y los comentarios expertos de Lobato y Serrano, tenemos cara de velocidad asegurada para todo el verano.













Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Conducción

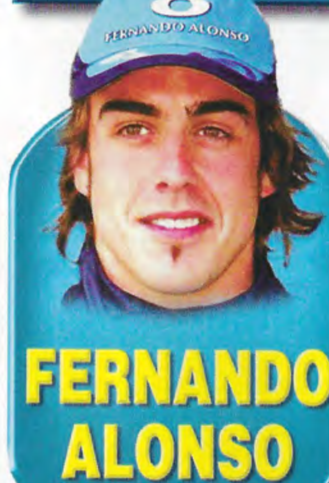
Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
http//:es.playstation.com

Dirigido a ...
+ 3 años

Plataformas
PS2





Gasolina Asturiana

▸ Palabra de campeón: «Se parece más a la realidad de lo que nunca pude esperar. De hecho, yo entreno echando partidas». Eso espetó Fernando Alonso en la presentación del juego. Y tampoco es una declaración tan "contractual" como parece, ya que el propio piloto asturiano se encargó de asesorar uno de los aspectos más destacados del «F1 2004»: la IA de los pilotos CPU. Comportamientos en carrera más pícaros (incluso con el enemigo Ferrari), reacciones realistas hasta en los cabreos animados y personalidades predefinidas según las estadísticas de la anterior temporada.



SHREK 2™

LA AVENTURA CONTINÚA.

¡CONSIGUE TU JUEGO YA!



Explora escenarios sacados de la película y nuevas localizaciones con todos los personajes que ya conoces.



Tú decides en todo momento con qué personaje jugar y qué habilidades utilizar.



Disfruta del modo multijugador con 3 amigos tuyos.







XBOX



NINTENDO GAMECUBE

DISTRIBUIDO POR: PROEIN
www.proein.com

ACTIVISION.



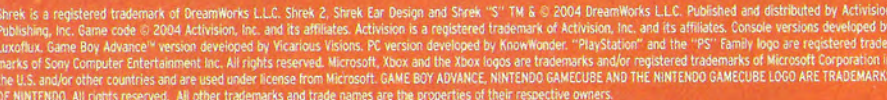








...ctivision.com



...me.co.uk







SYPHON FILTER
OMEGA STRAIN

Un nuevo virus amenaza el mundo, los terroristas están más farrucos que nunca y James Bond está de vacaciones. ¿Quién nos salvará? Pues Gabe Logan y su organización de súper agentes especiales, que se apuntan a la moda online.¡Renovarse o morir!

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.us.playstation.com/content/ogs/scus-97264/site/

Dirigido a ...
+ 16 años

Plataformas
PS2

Vaya, vaya con Gabe Logan. Solía ser un mandado que se jugaba el tipo para luchar contra el terrorismo, pero se ve que el tío ha prosperado, porque ahora tiene su propia agencia e imparte las órdenes a otros pringadillos que le hacen el trabajo sucio. En este juego interpretas el papel de uno de esos "pringadillos", un agente especial entrenado por el Sr. Logan. Fuera de coñas, la verdad es que ya iba siendo hora de que la serie «Syphon Filter», que se labró toda una reputación en los tiempos de la PlayStation original, se decidiera a pegar el salto a PlayStation 2. Aunque quizá resulte un poco decepcionante para sus fans que el protagonista principal haya pasado a segundo plano, la acción es tan trepidante como de costumbre y, lo que es más importante, ¡ahora se puede jugar online!
La estructura del juego es fiable como un revolver bien engrasado: combates a los terroristas en una serie de misiones que te llevan por diferentes lugares del mundo y, aunque comien-

Cargado y listo

► La cantidad de armas que puedes llegar a conseguir en «The Omega Strain» es poco menos que brutal, y cada una tiene sus propios atributos. Como en la vida real, unas son mucho más eficientes que otras, así que no tardarás en descubrir cuales son los juguetes más letales para tu oficio.

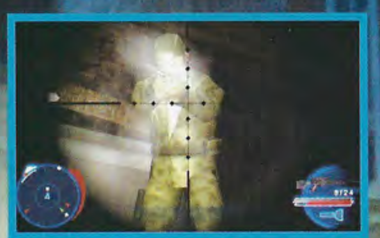






Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□









El show debe continuar

► El sistema de puntos de control implantado en el juego es muy interesante en el sentido de que, a efectos prácticos, te proporcionan vidas ilimitadas. Aunque no puedas guardar la partida en mitad de una misión, morir es un mero contratiempo que te hace retroceder de forma limpia y sin interrupciones innecesarias al último punto de control. Pero no esperes conseguir los mejores rangos si te matan a menudo...



zas con una pistolilla de lo más cutre, cumplir los objetivos secundarios te da acceso a armamento cada vez más potente. Poco a poco, tu personaje se va agenciando con un arsenal digno del mismísimo Punisher, con rifles de francotirador, escopetas, fusiles de asalto y lo que haga falta. «The Omega Strain» se basa sobre todo en la progresión, es un juego que va ganando impulso a medida que avanzas. Además de conseguir armas y misiones extras, también vas personalizando el aspecto de tu agente con tatuajes y ropas que lo hacen único.

La unión hace la fuerza

Aunque el modo individual es competente y está razonablemente bien montado, la gran novedad de «The Omega Strain» es la modalidad online cooperativa. Los niveles adquieren un tono muy diferente cuando te haces acompañar por otros tres jugadores, y la planificación se convierte en algo fundamental para cumplir los objetivos más difíciles. No vale con meterse a lo loco en cualquier partida y ponerse a pegar tiros, tú y tus compañeros tendréis que escoger las armas adecuadas para el trabajo, repartiros las tareas y colaborar para resolver ciertos puzzles cooperativos. Si no hay una cierta "química" entre vosotros, no haréis gran cosa.

La curva de dificultad es elevada, y los controles exigen práctica para hacerse con ellos, pero de lo que no cabe duda es de que «The Omega Strain» es un título de acción según los cánones que cuenta con un interesante modo online. Sus aspectos más flojos son los técnicos, ya que los gráficos, sin ser en absoluto malos, no tienen ese factor "¡Oooh!" que caracteriza a las grandes producciones. Si eres capaz de ver más allá de eso, descubrirás un juego largo, profundo y exigente que te tendrá ocupado mucho, mucho tiempo.

Guía del juego

The Omega Strain» es un juego difícil, pero con nuestros consejillos seguro que las cosas te irán mejor. Una de las claves es comprender cómo funciona el sistema de apuntado. Con R1 apuntas automáticamente, pero el apuntado manual L1 te permite abatir antes a los enemigos. Si un enemigo está parado o no se mueve mucho, lo mejor es pulsar primero R1 para apuntarle rápido y pasar a L1 antes de disparar. Si vas a disparar en el modo automático, fíjate bien en la retícula: cuando está roja, eso significa que tu precisión es muy mala. Espera a que se vuelva verde para obtener los mejores resultados. Normalmente el retroceso de los disparos hace que la retícula pase de verde a roja, así que las armas con una alta cadencia de fuego es mejor usarlas en el modo manual L1. Además, al apuntar con fuego automático, mejorarás tus posibilidades de dar en el blanco si estás mirando directamente hacia el enemigo. Correr como un poseso empeora tu puntería, pero también es verdad que tus enemigos lo tendrán mucho más difícil para darte si estás en movimiento. Si te apuntan, ponte en movimiento o rueda por el suelo para hacerles fallar. Estate atento a cuando los enemigos recarguen, es el momento ideal para abatirlos. Y usa granadas de gas cuando estén agrupados, caerán como moscas.



«The Omega Strain» es un juego de progresión y tiene como gran novedad la modalidad online cooperativa.

PS2

COMBAT ELITE

Junio de 1944. Por fin ha llegado el gran día. Los motores del avión están tronando; mientras nos desplazamos a nuestro destino final, todos nos miramos las caras en silencio, un silencio lleno de miedo».

Anda que si llega a coger Spielberg este parrafito, le quita al soldado Ryan hasta el blanco polar de los piños. Porque, por si alguien va pez en acontecimientos históricos, este año se conmemora el 60 aniversario del desembarco en Normandía, y qué mejor que recrearlo por vía ludópata. Y si es reclutando alguno de los mejores galones de «Fallout 2», «Baldur's Gate: Dark Alliance» y «Ghost Recon», el éxito militar queda más redondo que el tirabuzón de Bonaparte. Hasta cuarenta episodios bélicos son calcados con fidelidad histórica de catedrático: desde los 17.000 paracaidistas lanzados sobre la primera línea de playa a las escabechinas en el interior de Europa como Market-Garden o Bastogne, pasando por cualquier escaramuza o guerra de guerrillas que pasara por ahí. Que no todo iba a ser Vietnam a tutiplén (aunque «Shellshock: Nam'67» y «Battlefield Vietnam» están muy rebién). Gracias a un motor gráfico que no pasa por alto un mísero cordón desabrochado en la bota de un soldadito raso (bueno, quizá exageremos). Uno de los puntos fuertes del juego, aparte de un sonido impresionante y un renderizado modélico, es su sistema de ascenso en el escalafón militar, ya que arrancamos como peón destripaterrones y, desplegando habilidad e intuición a granel, promocionamos hasta general con caballo blanco. También merece sombrerazo el modo cooperativo, para vivir la emoción de la contienda a dúo. Si a esto le añadimos un manejo nada complicado y una jugabilidad bien desenvuelta, tenemos batalla plantada para rato. Tanto «No a la guerra» para esto.

Ficha Técnica

Compañía
Acclaim

Género
Shoot'em up

Lanzamiento
Julio

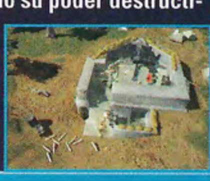
Cibercontacto
www.combatelite.com

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
PS2, Xbox

A la rica arma

¿Qué sería de una guerra sin armamento industrial? Y tampoco la perogrullada es tanta como parece, ya que «Combat Elite» tendremos que elegir muy bien nuestra arma letal, equilibrando su poder destructivo y su maniobrabilidad según el tipo de misión. Quizá un MK 98 es más efectivo que un tremendo MG42, si nos enfrentamos a un enemigo movidito. O una bayoneta nos salva de más apuros que un bazooka y tententieso. Aunque donde esté una buena granada con su racimo y todo...

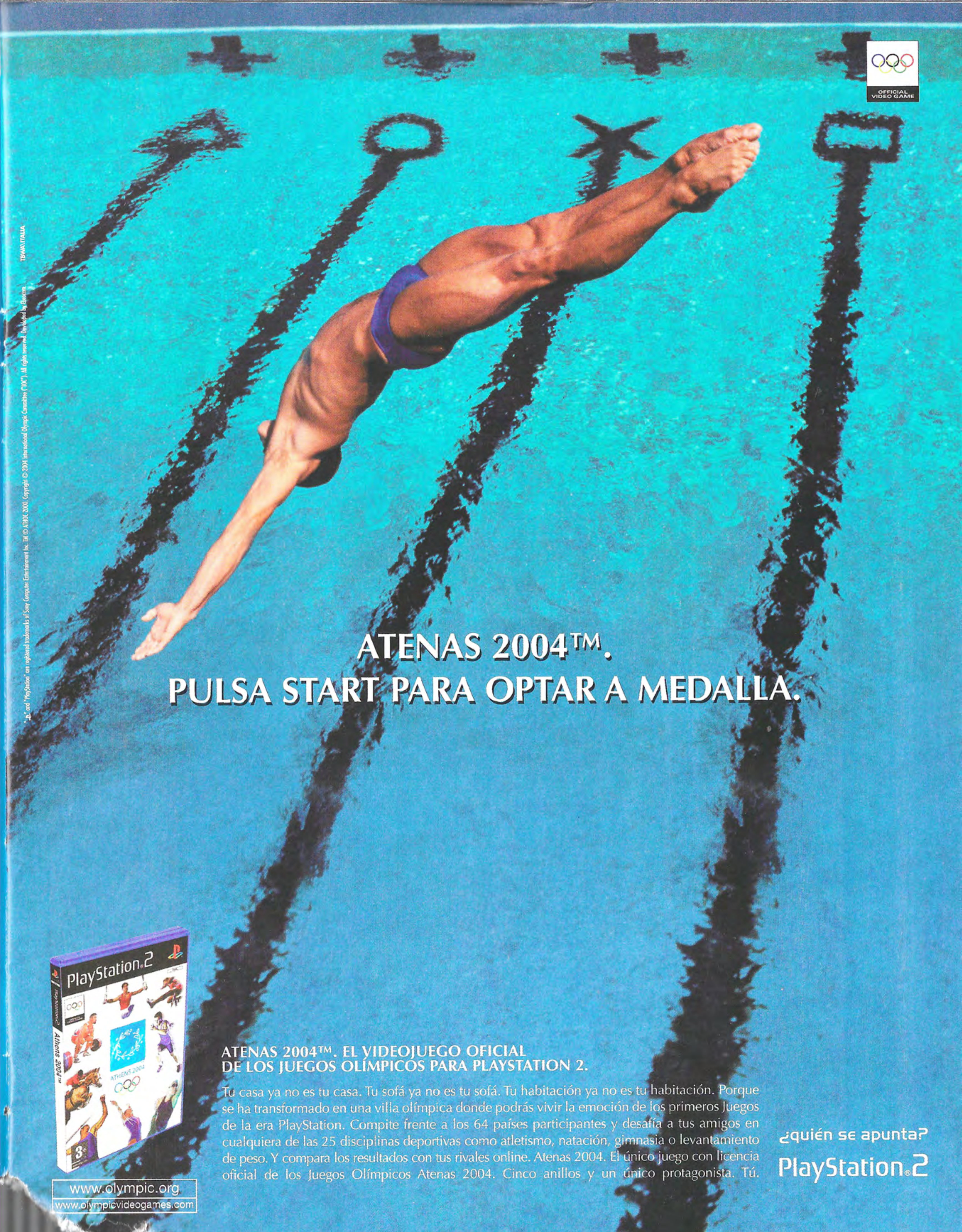






Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6


OFFICIAL VIDEO GAME
ATENAS 2004™.
PULSA START PARA OPTAR A MEDALLA.
PlayStation 2
Atens 2004™
ATHENS 2004
ATENAS 2004™. EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS PARA PLAYSTATION 2.
Tu casa ya no es tu casa. Tu sofá ya no es tu sofá. Tu habitación ya no es tu habitación. Porque se ha transformado en una villa olímpica donde podrás vivir la emoción de los primeros Juegos de la era PlayStation. Compite frente a los 64 países participantes y desafía a tus amigos en cualquiera de las 25 disciplinas deportivas como atletismo, natación, gimnasia o levantamiento de peso. Y compara los resultados con tus rivales online. Atenas 2004. El único juego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos Atenas 2004. Cinco anillos y un único protagonista. Tú.
www.olympic.org
www.olympicvideogames.com
¿quién se apunta?
PlayStation 2
TBWA\ITALIA

ATHENS 2004

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Deportivo

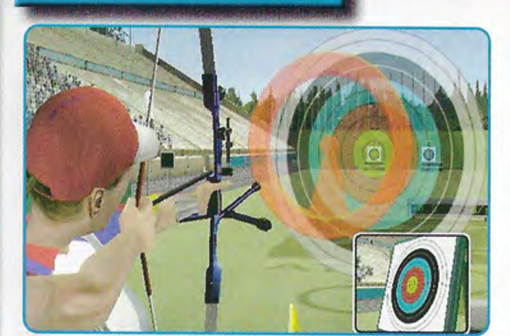
Lanzamiento
Junio

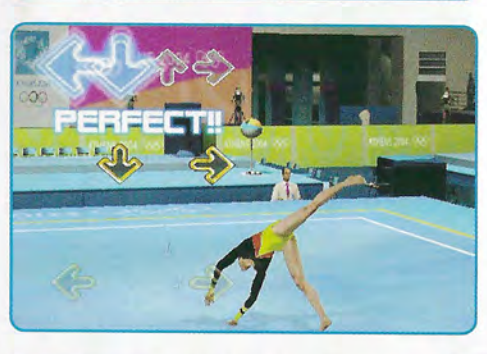
Cibercontacto
www.olympicvideogames.com/

Dirigido a ...
+ 3 años

Plataformas
PS2

El espíritu olímpico vuelve a estar entre nosotros.
Con la inminente inauguración de los juegos de Atenas, cuna de las olimpiadas, se avecina un veranito de lo más medallero. Para conmemorar la ocasión, ahora llega «Atenas 2004», un juego que te permite revivir en el salón de tu casa las proezas atléticas de los deportistas de todo el mundo. Tal y como requiere un evento de esta magnitud, el número de pruebas en las que puedes competir es elevadísimo, y van desde los tradicionales machaca-botones de las carreras de obstáculos o la halterofilia, a pruebas de mucho más tacto como el tiro con arco o el tiro al plato, pasando por el exotismo de la hípica o la gimnasia rítmica. En total hay 25 pruebas, y el modo de competición te permite desafiar los récords del mundo de todas ellas. Cada uno de los 64 países representados cuenta con sus propios atletas, y aunque no existe diferencia alguna en cuanto a su rendimiento, te lo puedes pasar muy bien simplemente comparando las diferencias estéticas entre unos y otros. Una vez que has dominado la mecánica de todas las pruebas (más sencillo de decir que de hacer, por otra parte), el juego decae algo, pero ahí es donde entra el multijugador para salvar el día, ya que cuatro jugadores compitiendo para obtener las mejores marcas animan cualquier sesión una barbaridad. Lástima que a pesar de que los gráficos están curradillos, técnicamente sea un juego discreto y uno acabe cansándose de ver siempre las mismas animaciones, especialmente si tienes unas cuantas pruebas favoritas. No obstante, el meterte en la piel de un deportista de élite tiene su aquél, sobre todo si se trata de alcanzar la gloria del podio.





Valoración

Gráficos
■■■■□□

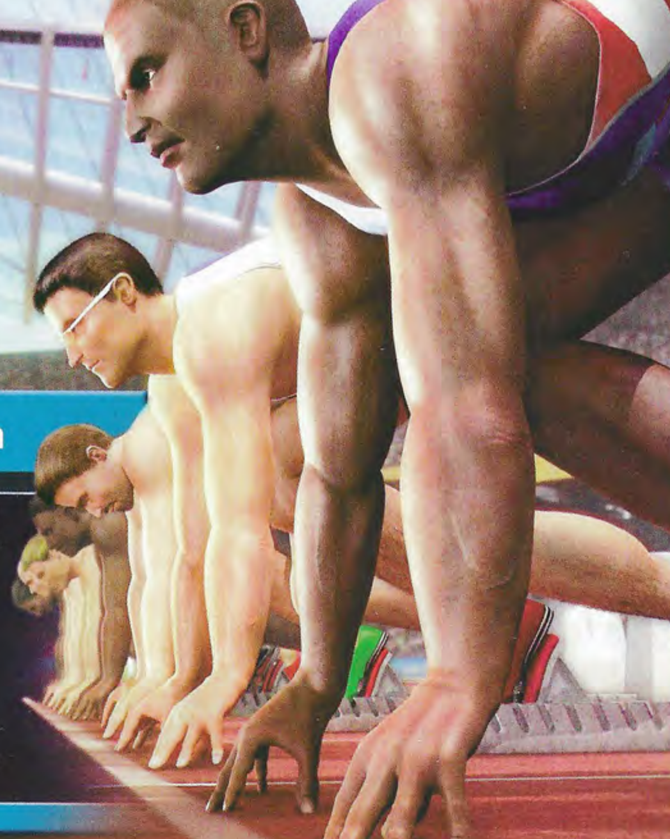
Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



Los 100 metros es una prueba cortita, pero de las más emocionantes.



A pisotear la alfombra

▸ El elemento más original incluido en el juego es la posibilidad de usar una alfombrilla de baile compatible para algunas de las pruebas, como salto, natación o atletismo. El ejemplo más claro es el de la gimnasia rítmica, que utiliza el tradicional método de las flechas ascendentes de «Dance Revolution». Lo malo es que si te equivocas, la gimnasta sigue a lo suyo como si nada, aunque la diversión suple este despiste.

PS2

.HACK MUTATION


La historia continúa en este capítulo con más exploración y caza de monstruos.

Sigue la saga iniciada con «Infection», y la cosa no parece que vaya a resolverse en breve.
Porque en «.Hack: Mutation» el misterio que envuelve a "The World" sigue siendo indescifrable, aunque el argumento avanza con nuevos acontecimientos y personajes que te preparan para lo que vaya a suceder en la tercera entrega. Por si todo esto te suena a chino, te aclaramos que «.Hack» es un juego episódico dividido en cuatro partes y que, por lo tanto, resulta altamente recomendable que juegues a la primera antes de meterte en la segunda. Siempre les tendrás más afecto a tus compañeros si son viejos conocidos de aventuras pasadas, y el hecho de poder transferir tus datos de la primera parte es una pasada. El juego en sí va de exploración de mazmorras y caza de monstruos, con el habitual repertorio de objetos y magias propias de los juegos de rol de fantasía. La diferencia está en el argumento que subyace en todo esto: tu auténtico objetivo es descubrir el origen de un maligno virus o anomalía de sistema que está afectando a «The World», el popular juego de rol multijugador masivo en el que se supone estás jugando. Para complementar la historia, se incluye un DVD de anime donde te narran la historia desde la perspectiva de otros personajes que operan en el "mundo real", así que la inmersión es total. Lo malo es que al final del juego te dejan mordiéndote las uñas a la espera del siguiente episodio. ¡A sufrir tocan!

UP&DOWN

La historia es apasionante y la ilusión de estar jugando en un juego online es muy convincente.

Ni en técnica ni en jugabilidad hay grandes diferencias con respecto a la primera parte, es más de lo mismo.

Compañía: Atari | Género: Rol | Lanzamiento: Junio | + 12 años

MASHED

Los que llevamos por la calle de la amargura a nuestras sufridas madres rayando el entarimado del pasillo con el «Scalextrix» tenemos ahora oportunidad de revivir aquellas maravillosas gestas.
Porque, en el año de los survival horror, galopa y corta el asfalto el survival circuit, subgénero que bebe sus fuentes en la carrera de cuádrigas de «Ben Hur», la lucha sobre ruedas de «Rollerball» o cualquier reto a volante partido. Porque Supersonic, responsables de «Circuit Breakers» y «Micro Machines 2», sigue con cara de velocidad terminal con este fulminante juego, donde la máxima de «acelerón, querido conductor» se lleva a rajatable y con la quinta escayolada. Trece circuitos variaditos (desde el desierto egipcio a montañas heladas), cantidad de armas de mortero para mermar al contrario y opción multijugador para cuatro valientes harán que nuestras ruedas parezcan el torno de un fresador. Desde luego, lo que más revoluciones se lleva es el amplio garaje, con bólidos como el Red Cadillac o los Land Rover más trepidantes, todos maqueados con un toque «Mad Max» cruzado con el roller setentero de lo más fardón. Aparte de los duelos múltiples, los modos de juego son los habituales: campeonato, carrera sencilla y pique a cara de perro. Y ojo al combate aéreo de propina, otro de los acelerones de cuidado. Unos efectos especiales de traca y muchos detalles y banderitas para hacer más llevadero el camino definen esta nueva ración de pincho moruno de autos locos, que con tinto de verano entra mucho mejor.

Para ponernos la cara de velocidad.



UP&DOWN

Cara de velocidad a tope. Petardeo de primera. Pique bijugador vibrante.

Modo arcade algo gripado. Control demasiado intuitivo para los que tengan la «L» en la chepa.

Compañía: Virgin | Género: Conducción | Disponible: Xbox | Lanzamiento: Junio | + 12 años

LLÉVATE A CASA CON telepizza® LOS ÚLTIMOS ESTRENOS EN DVD VIDEO Y LOS MEJORES JUEGOS DE PlayStation®2





Pizza mediana + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY

Por sólo 29,95€

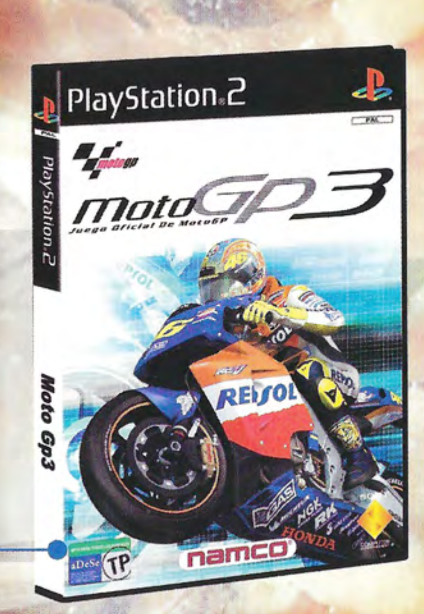




Pack PlayStation®2

Pizza mediana + juego MotoGP3

Por sólo 39,95€



PlayStation®2 AURUM

GAME CUBE

CATWOMAN Dulces arañazos

La heroína más sinuosa y trotona del planeta cine-comiquero salta que da gusto a las consolas. Nada como unas garras esmaltadas y sencillas para mantener la línea

Me pareció ver una linda gatita. Miau, y tan linda. Aunque los jugones más afilados del lugar recordarán una excelente y altamente adictiva versión en GameBoy Color de las aventuras de «Catwoman» (con una felina y dominatrix heroína vestida de nazarena con muchas y divertidas dosis camp que ya quisiera el hortera de Batman), esta sí que es la buena. Buenísima, vaya. Ya lo decía Richard Leinfellner, productor ejecutivo del juego: «Aquí apostamos sobre seguro. Acción pura y dura al estilo "Tomb Raider", con mucho plataformas, algo de puzzles y cantidad de combates cuerpo a cuerpo, que es lo que más se lleva». Palabra y mano de santo. Porque este título, aunque no sorprenda a nadie (ni lo pretende, por lo visto y leído), llena con creces sus expectativas ludópatas: recrear la vista y entretener. Y si encima tiene como gancho una de las licencias peliculeras del verano, la operación huele a triunfo por los cuatro costados. Como no podía ser menos, el tinglado sigue el andamiaje cinematográfico paso por paso, con nuestra Patience convirtiéndose en minina embutida en látex y con el látigo flojo para atrapar a los facinerosos urbanos varios mientras intenta llevar mal que bien su relación hogareña con

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Do you think I'm sexy?

El mandamás Leinfellner lanzó el reto y el guante: «Nuestra gatita es el personaje más sexy jamás creado para un videojuego». Desde luego, la chica se merece, cuanto menos, ser la dama de honor. Esos andares culebreantes (sobre todo, vistos de espaldas), ese movimiento felino recorriendo ventanas y tejados, esa agilidad, ese donaire elástico... y, de propina, la sensual voz de Halle Berry y sus medidas de vértigo. Eso sí, la competencia en el género es brutal, con Mystique, Elektra o la Mujer Gato de «Spider-Man» pisando fuerte.

Una de las cualidades de nuestra linda gatita es la visión felina.

Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Acción

Lanzamiento
Agosto

Cibercontac
www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/es/

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
GC, PS2, Xbox, GBA

el poli Tom Lone, que se queda más "alone" en casa que lo que el buen hombre querría.

Combate y glamour

Aparte del super-cool look con el que nos topamos desde el primer arañazo (fantásticos efectos especiales nocturnos y luminotecnia variada, sobre todo en la brillante versión GameCube), llama la atención el doble modo de juego combativo a nuestra disposición: por un lado, el «modo mujer», con el famoso látigo, mucho manejo y rastreo para encontrar los múltiples gadgets y pistas escondidas y su poquito de aventura gráfica y todo. Y, por otro, el «modo felino», con la moza en plan tigresa desmelenada escalando muros, saltando como una pulga rabona y con un surtido de patadas voladoras y mamporros que harían palidecer de envidia a Jet Li y compañía. Media docena de escenarios amplios y con mucho look industrial y callejero (Don Gato meets Batman) con ocho niveles por barba son los ovillos que nuestra gatita tendrá que atrapar y mordisquear, con una filosofía muy lineal, con más enemigos callejeros y navajeros que big boss y, de propina, numerosas escenas cinemáticas extraidas de la mismísima película, para que no falte de nada. Ojo a los combates y misiones sobre el tejado, donde tendremos que afinar nuestros sentidos y pericia con el pad para no caer sobre un cubo de basura y perder una de nuestras siete vidas.

En definitiva, un juego tremendamente «jugón», con movimientos y ángulos de cámara elegantes y hasta boquiabiertantes y con el encanto de los arcades recreativos y superheroicos de toda la vida.

A devorarlo veraniegamente cual lata de sardinas.

Sentidos felinos

Quizá la innovación más destacada de «Catwoman» sea la introducción del «sentido gatuno», con el que podremos ver el mundo a través de los ojos de un bicho (algo así ya lo hizo el «Dog's Life»), con atributos especiales como la vista de lince, el olfato finísimo (ideal para rastrear huellas) o la intuición felina. Un don escaso al alcance del dedo que nos permitirá avanzar en los niveles y acceder a zonas que el ojo humano no ve.

Guía de Juego



La mejor guía de juego que podemos exprimir de «Catwoman», trucología aparte, es la que concierne al combate cuerpo a cuerpo, ya que las misiones y los puzzles tampoco tienen demasiado misterio. Y, en este sentido, las técnicas de ataque son bastante básicas y sencillas (que no simples). El ataque directo habitual, con los com-



bos de patada y puñetazo, y algunos movimientos especiales como molinos invertidos o arañazos destroza-jetas son de lo más contundentes. En ataques múltiples, no te olvides del salto y de las cualidades de altitud de Catwoman: siempre será mejor lanzarte en picado a un malo que tutearlo a ras de suelo. Y ojo con el látigo, arma de precisión algo dura de roer pero prácticamente infalible. Lo más aconsejable: atacar y disfrutar, que la vista también trabaja lo suyo en estos casos.

XBOX

SUDEKI

Acción, RPG y mundos enfrentados







La estabilidad de los mundos de Hikaria y Kuria se tambalea y cuatro guerreros hikarianos se enfrentarán a las hordas del mal que llegan desde Kuria.



Sudeki es la nueva incursión del género RPG en la consola Xbox. Como es sabido por todos, el RPG no es uno de los géneros más habituales en la consola de Microsoft, sin embargo un juego como «Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República» logró revolucionar el concepto de RPG y ahora es referencia para todas las plataformas. Sudeki también pretende convertirse en referencia por un concepto en concreto que se ha trabajado por encima del resto a la hora de diseñar el juego: el tiempo real. En Sudeki todo ocurre con el tiempo pasando constantemente. El momento en el que más afectará esta cualidad es en los combates ya que a la acción habitual deberemos añadir la tensión de que no haya pausa.

Pero, ¿qué es lo que hace que haya combates en Sudeki? Fundamentalmente ya hemos contado la tensión que existe entre Hikaria y Kuria. Nosotros controlaremos a los cuatro personajes del mundo mágico de Hikaria: Tal, Ailish, Elco y Buki. Para poder trasladarnos entre los dos mundos tendremos que utilizar las puertas interdimensionales situadas en los templos, y que ya los demonios de Kuria han empezado a utilizar para llegar a Hikaria y tratar de controlar su destino.

RPG hiperactivo

▸ Existe algo en Sudeki que lo diferencia de otros RPGs y es la gran dosis de acción que contiene. Sabemos que en un futuro, juegos como Jade Empire heredan directamente este estilo, pero Sudeki también lo hereda de algunos otros juegos como podrían ser Zelda 64, Devil May Cry o Warhammer Fantasy Roleplay. La mezcla de acción y RPG ha quedado compensada y buena culpa de ello está en el diseño de niveles; la curva de dificultad (de muy fácil a muy difícil); la variedad de retos, puzzles y combates; o la posibilidad de jugar con cuatro personajes diferentes en todo momento.



Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■■



Ficha Técnica

Compañía
Climax

Género
Acción-RPG

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.xbox.com/sudeki

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
Xbox


«Sudeki» es una increíble aventura que nos alucinará tanto por su historia como por su virtuosismo técnico.

Pegarse en tiempo real

La tensión continua a la hora de llevar a cabo un combate la deberemos aplicar con dedicación, concentración y las cosas muy claras. Lo que hace que esto sea así es el "combate en tiempo real". Este combate tiene dos partes: la acción y el rol. La parte de acción está representada por los instantes en los que nos enfrentamos a enemigos menores inflándoles a mandobles con nuestras armas hasta verlos caer a nuestros pies. La parte RPG se compone de los siempre útiles menús desplegables. Bastará con presionar el botón Y durante el combate para que la velocidad se ralentice y aparezca un listado de acciones sobre un recuadro transparente. En el listado podremos encontrar: objetos, armas, habilidades, invocaciones de espíritus e inteligencia artificial de nuestros compañeros de equipo. Todos estos menús irán aumentando a medida que ganemos más y más experiencia en los combates.

El mecanismo de funcionamiento es sencillo, con la intención de que sea rápido. De lo que se trata es que elijamos una de las habilidades o invocaciones para que en el menú desaparezca y aparezca, muy al estilo de otros juegos de rol, una animación con grandes efectos gráficos. «Sudeki» plantea un enfrentamiento entre dos mundos que a medida que vayamos conociendo nos daremos cuenta de que son antagónicos en cuanto a su aspecto, los habitantes que los pueblan y los valores que mueven a sus gentes. Nos daremos cuenta que mientras que Hikaria representa al Bien, Kuria es el Mal. Sin embargo, en muchos momentos no seremos capaces de hacer tal diferencia y nos será muy difícil decidir qué tenemos que hacer en función de lo que desean nuestros personajes... ¿estará bien o mal?

Gran aspecto gráfico

▶ A pesar del complejo sistema de combate y de la enorme cantidad de elementos en pantalla, ningún detalle se ha sacrificado del aspecto gráfico, desde la fabulosa aldea hasta los oscuros bosques llenos de demonios, y los personajes principales tienen cada diente modelado por separado. Asombra los toques de mitología en los diseños, así como la utilización de la técnica de las marionetas indonesias para las escenas de introducción a cada capítulo de la historia. Para los desarrolladores, el aspecto de Sudeki era importante por tres motivos: un mundo nuevo y diferente, una historia épica y crear algo similar a Final Fantasy, pero en tiempo real.

7 FLASHES

La bestia de Microsoft también saca las uñas este verano, con un banquillo tan de lujo como el de España en la Eurocopa (ése fue el quid de la cuestión; en fin, mejor olvidarlo). En primera línea de playa, la gatita **«Catwoman»**, con gráficos más espectaculares y movimientos más letales


Las dulces garras de «Catwoman» son alargadas y también llegan a Xbox para dejar huella.

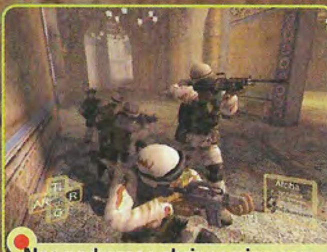
que sus versiones paralelas. Más o menos, como le pasa a su primo hermano **«Spider-Man 2»**, que pasea lujosamente por un Nueva York iluminado en plan noche de estreno en Broadway. Y hablando de velocidades terminales, ojo a los dos pistones que crujen el asfalto verde: **«Richard Burns Rally»** y **«Lamborghini FX»**, para que siga la majestad de la consola en este campo, siempre a la espera del gigante **«GT4»** de la Play, claro. Y tampoco hay que ser muy lince para adivinar lo rebién que luce el tapete verde de **«World Championship Snooker 2004»** en las praderas Xbox. Buscavidas del mundo, uníos. Y para los que piden guerra de la buena, ojo al **«Combat Elite»** y a ese **«Galleon»** pasado por el cirujano plástico de Lara Croft. Algo es algo.


Spidy no pretende quedarse quieto, y a falta de telarañas buenas son tortas.

XBOX

FULL SPECTRUM WARRIOR

Cualquiera que vea Full Spectrum Warrior pensará que estamos ante un juego bélico más, un shooter, un juego de acción táctica, un juego de estrategia en tiempo real... Habrá acertado en cualquiera de los casos. La mecánica principal es la de resolver una serie de misiones que se nos van planteando en un entorno único, el de la ciudad de Zequistán, una ciudad ficticia de Oriente Medio en la cual existe un conflicto que requiere la intervención del ejército americano porque las fuerzas rebeldes se han alzado en armas. Tendremos a nuestro cargo a dos equipos: Alpha y Bravo, formados por cuatro hombres y entre los cuales podremos ir variando con sólo presionar el botón Y. Nuestro cometido será ir desarrollando la estrategia a seguir para superar la misión, utilizando las habilidades de cada uno de nuestros soldados y las diferentes tácticas aprendidas en el extenso tutorial inicial. Utilizaremos el stick como si se tratase de un ratón, pero con una muy lograda representación visual de nuestras acciones sobre el terreno y en todo momento sabremos dónde irán nuestros soldados, qué tipo de ráfaga de fuego usarán, qué arma o en qué posición estarán. La recomendación es que tomemos el juego, sobre todo, con calma. Es un juego novedoso en tantos aspectos que nos dejará sorprendidos e incluso nos bloqueará en ciertos momentos. Lo ideal es asumir que no hay un juego parecido y que realmente es único en su género.
A partir de estas premisas lo que podemos hacer es disfrutar de su espectacular acabado gráfico. Y con una simulación en forma de partículas en la sangre de los heridos, diversas intensidades de polvo o, incluso, cemento que salta de las esquinas, vamos a sentir que estamos metidos en el ajo bélico hasta las trancas. ¡Es la guerra!



Nos podremos abrir camino con dos equipos: Alpha y Bravo

La mejor defensa es un buen ataque, y si lo haces con el mejor equipo el resultado es demoledor.

Combates brutales

Así debió responder la gente de Pandemic Studios cuando les llegó el encargo desde la US Army (el Ejército americano) para crear un simulador de infantería que sirviese para entrenar y entretener a sus soldados. La primera versión para PC es mucho más realista, más simulador que la versión de consola, pero también menos divertida. Para los que estén interesados, existe la posibilidad de desbloquear el modo Army en el juego de Xbox introduciendo el código "(ha2p1py9tur5tle)" o acabando el juego en los modos Normal y Auténtico.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.fullspectrumwarrior.com

Dirigido a ...
+ 16 años

Plataformas
Xbox

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■■■■

MEGACONSOLAS y S2e te ofrecen un fabuloso...

¡Concurso!

Envía un **SMS** al **7210** con la palabra **S2e** seguido de un espacio y la respuesta correcta a nuestra pregunta y participa en el **sorteo de 200** entradas gratis al **S2e**

¿Cómo se llama la mascota de la Feria de Videojuegos S2e?

1. **Ball Newman**
2. **Ziko**
3. **Nico**



Validez hasta el 31 de agosto. Coste del mensaje 0,9 euros + IVA. Cuanto más sms envíes más posibilidades de ganar.

WWW.S2eonline.com

¿Qué es S2e?
La más importante feria del videojuego que se celebra en España

¿Cuándo?
Del 9 al 12 de septiembre de 2004

¿Dónde?
Palacio Municipal de Congresos, Campo de las Naciones, Madrid

CAMPEONATO "DUELO AL SOL"

MEGACONSOLAS te invita a participar en el Campeonato **"Duelo al sol"** con el espectacular y divertido juego del Oeste, Red Dead Revolver.
Inscribete en **www.S2eonline.com** y reserva tu plaza.
Buscamos al pistolero virtual más rapido al Oeste del río Manzanares.
Todos los días que dure la Feria.

Participa y podrás ganar un fabuloso premio.

¡Descuento!

Extraordinario descuento en tu entrada al Salón del Entretenimiento Electrónico, S2e,

¡No te lo puedes perder!



VALE

Presenta este vale en taquilla y consigue un 40% de descuento en tu entrada al S2e (precio de entrada 5€)

Únicamente se admitirán vales de descuento originales de MEGACONSOLAS.
Un vale por persona. Descuento no acumulable a presentar en taquilla del S2e.



XBOX

BREAKDOWN

Despertamos en una enfermería y nos cuentan que somos el marine Derrick, escogido para formar parte de un extraño experimento militar.

Sin saber mucho más realizaremos un tutorial con el que pronto conoceremos todos los movimientos de nuestro personaje y en seguida caeremos en la inconsciencia de nuevo. Cuando despertemos la aventura habrá comenzado. Nuestra intención es salir de las instalaciones lo antes posible, pero para ello nos enfrentaremos a dos elementos incontrolables: los mutantes que también forman parte del experimento y a alucinaciones esporádicas a través de las cuales se activarán una serie de cualidades de super-soldado. Sí, mutantes, soldados, instalaciones en alerta… no podemos decir que hayamos descubierto la pólvora. Lo que no habíamos visto tan a menudo, y de ahí que «Breakdown» sea un juego original y único, es que todo ocurre en primera persona. No es un simple shooter en el que podremos manejar diferentes armas y su punto de mira (¡también lo es!), sino que todo lo que ocurra lo veremos desde los ojos de Derrick. Subiremos escaleras, pegaremos puñetazos y patadas, saltaremos, comeremos (para recuperar salud), dispararemos, correremos,… todo desde una vista en primera persona. El resultado, lejos de quedar demasiado forzado, resulta apetecible y muy bien acabado. Lástima que flojee el aspecto gráfico porque de ser mejor hablaríamos de «Breakdown» como el juego que marcó una revolución, y eso que los efectos de luz son espectaculares. En definitiva, uno de esos títulos que hay que tener en cuenta, pero que por raro o, al menos, poco convencional, puede quedar relegado a un segundo plano a pesar de que su diseño, ajuste de dificultad y argumento terminen por engancharnos del todo. Breakdown, sobre todo, sorprende y para bien.

Con los puños o con un arma de fuego, la cuestión es quitarse de en medio al molesto enemigo.



Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Acción

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
http://breakdown.namco.com/enter.php

Dirigido a ...
+ 16 años

Plataformas
Xbox, GC

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■□

Originalidad ■■■■■■

No todo muta

A pesar de que la historia de «Breakdown» nos haga lidiar con mutantes y con nuestra propia naturaleza mutada, un aspecto importante es que no hay cambios sustanciales en el concepto de los controles. Resulta sencillo hacerse a ellos, no tanto a desconocer lo que viene por detrás en mitad de una pelea con varios enemigos al mismo tiempo. Si algo ayuda a esta sencillez es que se comporta como cualquier FPS (nosotros lo preferimos sin autoapuntado) y es muy suave en los movimientos… lo de las volteretas y demás es un extra de habilidad muy gratificante.

XBOX

THIEF DEADLY SHADOW



Sam Fisher, Solid Snake... ¡meros advenedizos comparados con Garret, el experto ladrón de «Thief: Deadly Shadow»!
Y es que mientras que los súper agentes de hoy en día recurren a todo tipo de cachivaches y armamento moderno para sacar ventaja a sus enemigos, Garret se las apaña con la rudimentaria tecnología de la edad media: arco y flechas y cachiporra en la cabeza. Bueno, al menos no hay cámaras de seguridad tocando las narices.
En tu papel de ladrón, puedes pasearte por la ciudad libremente y cometer las fechorías que quieras antes de acometer una misión. Tu objetivo es sustraer a los ricos de sus más preciadas posesiones sin que te vean los guardias (¡o los monstruos, que hay de todo en la viña del Señor!). Lo que robas lo vendes en tiendas de dudosa reputación, y con tu recién adquirida riqueza consigues nuevo equipamiento para tus futuros hurtos, como pociones de curación y demás.
Además de sus estupendos y tenebristas gráficos, merece la pena destacar la inteligencia artificial, que es muy avanzada. Si te dejas una puerta abierta, el personal de seguridad se empieza a mosquear, y si un guardia descubre un charco de sangre (¡mira que te dijimos que usases la porra y no la daga, chapucero!), sale corriendo a buscar a sus compañeros para investigar. Lo bueno es que, como las misiones son abiertas, no estás obligado a esperar a que pase la alarma... puedes buscar otro camino para pasar.
«Deadly Shadows» es un gran juego que recoge los mejores elementos de la saga «Thief» de PC y que se ha ganado un lugar privilegiado entre la élite del sigilo y la infiltración.

Algo más que ganzúas

Además de forzar cerraduras fácilmente, Garret cuenta con otros recursos para infiltrarse. Los guantes de escalada le permiten encaramarse a lugares inaccesibles, las bombas de resplandor ciegan a sus enemigos, y los diferentes tipos de flecha cumplen variadas funciones que van desde apagar una antorcha a cubrir de musgo una zona para poder pasar sin hacer ruido. ¡Un ladrón bien equipado es el doble de eficiente!



Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Aventuras

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.thief3.com

Dirigido a ...
+ 12 años

Plataformas
Xbox

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□







MTV MUSIC GENERATOR 3

Vaya cajita de música, es de lo más marchosa

Quien quiera sentirse como Horacio Pinchadiscos en el país de los microsurcos boreales, que no cambie de pista: este «Music Generator» es su hombre.

Efectivamente, hermanos marchosos (con perdón), porque esta tercera entrega de la franquicia de Codemasters anteriormente conocida como «Music» ha pegado un buen estirón megaconsolero al albur de la todopoderosa MTV. Y eso que su anterior periplo no ha sido moco de pavo, porque que un simulador musical teóricamente para iniciados venda millón doscientas mil copias tiene más mérito que la discografía de El Fary. Hay que aclarar, por si algún despistado se cree que estamos ante un karaoke «SingStar», que esto es ciencia pura y dura cuasiprofesional. De hecho, la palabra que mejor lo define es «herramienta». Bueno, más bien una caja enterita, como esas que se pedía McGyver para Reyes. Por suerte, conscientes del hándicap, los autores del título han tenido a bien incluir unos completos tutoriales para ir corchea a corchea, así como el detallazo de traducir al castellano los textos. Por si fuera poco, tenemos dos modos: el «Remixer» para principiantes y el «Estudio» para iniciados, para que las apabullantes opciones de retoques, sampleado o moldeado no nos rompan los tímpanos. Uno de los «do» de pecho es la posibilidad de meterle el diente dj a cualquier melodía grabada en el disco duro de la consola, aunque el título tiene una discoteca extensa con gente como OutKast, Snoop Dogg, Sean Paul y muchos más desbloqueables según aumente nuestra pericia. Y de postre, fetén combinado gráfico estilo Media Player. Música, maestrillos.



UP&DOWN

▲ Impresionante abanico de posibilidades djs y mezcladoras. Estupendos tutoriales.

▼ Los neófitos pueden sentirse apabullados ante tanta sinfonía. Desajuste al concepto ‹ludópata›.

Compañía: Codemasters | **Género:** Música | **Disponible:** PS2 | **Lanzamiento:** Junio | + 3 años

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Alguien tenía que estudiar seriamente cómo las macarreces de bolera que nos escupe la pantalla grande se pueden convertir en objeto de culto y joyería megaconsolero.

Y, por si se anima el respetable, qué mejor ejemplo que este juego, basado en las secuela de aquel simpático ci-fi llamado «Pitch Black» y que ahora desembarca cual mamut en una cacharrería por obra y (des)gracia del destripaterrones Vin Diesel. Pues hete aquí su fabulosa conversión para la Xbox, que despeja cualquier incógnita sobre la insuficiencia adrenalínica de los shooters en primera persona de la máquina de tío Bill. Como mandan los cánones del género, el argumento cabe en una caja de cerillas: tú, mostrenco Richard B. Riddick, tienes que escapar de la ciudadela-prisión de máxima seguridad de Butcher Bay sorteando todo tipo de perrerías, motines y reyertas penitenciarias. A través de unos escenarios enormes y muy bien «documentados» (ese área de recreo y sala de «alimentación») y con un entramado gráfico impresionante (ojo al modelado facial de los presos, aunque los soldados y carceleros son bastante rasos; se nota de parte de quién estamos), avanzamos entre galerías y corredores con la fuerza de nuestros puños (y nuestro rifle o nuestro destornillador en su defecto) como aliados. Una vigorosa mezcla entre «The Suffering» y «Manhunt» –los movimientos silenciosos para ajusticiar al enemigo son muy parecidos–, con toques de rol en tercera persona y una ambientación perfecta y feísta, hacen que cada estocada del héroe (con la voz de Diesel, como todo el casting) sea recibida con un regocijante escalofrío. Y eso en verano vale más que un aire acondicionado modelo iglú.

UP&DOWN

▲ Control sencillo pero endiabladamente efectivo. Gráficos y FX perfectos.

▼ Poca duración (diez o doce horitas) y opción Xbox Live bastante escurrida.





Compañía: Vivendi | **Género:** Acción | **Lanzamiento:** Junio | + 18 años

GBA

SHREK 2

Juega en verde

No es guapo ni rico, pero famoso un montón. En la taquilla está la prueba ahora que arrasa con su segunda película. Algo que este ogro bonachón también espera hacer en la 32 bits con una rabiosa y divertida aventura plataformera.

De color rosa solían acabar los cuentos. Hasta que llegó Shrek, como elefante en una cacharrería, para darle la vuelta a la tortilla a todas aquellas "encantadoras" historias y decorarlas de un anticonvencional y divertido color verde. Piensa en verde se dijo y hala, lo que antes tenía que ser una bella y dulce princesa a la espera del beso de su príncipe azul, ahora es una ogra de armas tomar que chapotea de lo más feliz en una charca con el prota; y lo que antaño era un hermoso corcel blanco obediente a las órdenes de su amo, ahora muta a un impertinente Asno con incontinencia verbal, eso sí despiporrante. El mundo del cuento al revés, ¡pero qué mundo! Esta fórmula sigue dando sus frutos en la peli «Shrek 2» y, cual clon de su espíritu, en GBA la han querido trasladar a un rumboso cartucho que combina los elementos de puzzle con el típico modo de juego de los títulos de acción- plataformas.

Espíritu peliculero

Como es lógico, no hay muchas sorpresas en cuanto al desarrollo del juego, que sigue la línea argumental de la segunda parte cinematográfica. Esto es Shrek, Fiona y Asno viajan al País Lejano donde los padres de ella, los reyes



El Gato con Botas se desliza con habilidad por cualquier terreno.



Shrek cuenta con la fuerza para trasladar objetos.



Aunque te hace algo de "pupita", puedes apoyarte en una calabaza para no caer al vacío.

JUST MARRIED

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Aventura /Plataformas

Lanzamiento
Junio

Cibercontac
www.activision.com

Dirigido a ...
+3 años

Plataformas
GBA, PS2, Xbox, GC



Shrek en otras plataformas

La mancha verde también se extiende con éxito por las grandes plataformas: PS2, Xbox y Game Cube. En todas ellas encontraremos 11 niveles para dar forma a la aventura, con un puñado bien aderezado de minijuegos, pruebas a contrarreloj y enfrentamientos con jefes finales para emplearse a fondo. En estas plataformas tendrás la posibilidad de manejar a varios personajes en una misma fase,





hasta cuatro de los diez que irán apareciendo en el transcurso del juego. En cuanto a la animación y los diseños de los personajes son tan sorprendentes como los de la película, sobre todo en Xbox que explota al máximo su potencia gráfica. Entre los grandes atractivos destaca el "Hero Time", una serie de pequeñas aventuras especiales con protagonismo posterior en la partida general. Como en GBA, durante los niveles también debes recoger útiles elementos como monedas de oro, salud, extras de defensa y ataque...Además hay 5 niveles extras y cada vez que el usuario consiga un objetivo específico podrá realizar una "captura" (hasta 70 en el juego) que inmortalice ese momento. Y todo inundado de mucho humor verde.



Escenario especial

▶ En cada nivel se esconde un Duende que te transporta a un escenario especial donde podrás jugar a un juego de bonificación. Este juego varía en función del personaje que utilices. Con Shrek sumarás un punto por cada rebote logrado con los tres ratones ciegos sobre un champiñón. Con Asno sucederá lo mismo por cada salto consecutivo realizado en un trampolín móvil. También lograrás bonificaciones con Gato con Botas y Galleta de Jengibre.



Si quieres transportarte a un escenario especial debes de hallar al Duende.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■■□□

Harold y Lilian, quieren darles un gran baile, sin esperar que sus visitantes sean de aspecto muy distinto al que creían. A partir de entonces, Shrek tendrá que hacer frente a la oposición paterna y a las malas, malísimas artes de una bruja con envoltorio de hada madrina...Y ya no podemos contar más. Sí, lo que esta historia da (mucho) de juego. Para empezar tenemos un buen puñado de imágenes recolectadas del film con las que sumergirnos mejor en el universo Shrek y en los 5 cuentos, con cinco niveles cada uno. Los escenarios están fielmente recreados (25 escenarios extraídos de la peli), con gran número de objetos y por donde pululan los personajes que manejamos con gran suavidad. Decimos personajes, porque la salsa que encontramos en la jugabilidad está en poder utilizar al mismo tiempo en pantalla a Shrek, Asno y al Gato con Botas, un personaje nuevo en el film y que aquí, como el resto de los personajes jugables, aporta cualidades y características propias de fuerza y habilidad. Así con L o R podremos intercambiar personajes e ir avanzando por el nivel, aunque habrá ocasiones en que los tres deban colaborar para mover objetos, atravesar puertas o pasar plataformas. Aunque la dificultad es como la del mecanismo de un chupete, lo cierto es que llega a enganchar, entre otras cosas también por su humor verde (desternillantes los diálogos y gags visuales) y los multiples mini-juegos diseñados para cada personaje, como aquel en el que tienes que saltar como poseso con el Gato con Botas para no abrasarte en las llamas. En definitiva, 12 resultonas horas de juego y un acabado "final feliz".

FLASHES

La GBA se suelta la melena este mes para recibir a ***«Dragon Ball Z Supersonic Warriors»***, un nuevo título de la



popular serie animada que viene más guerrera que nunca con historias alternativas y fusiones de superguerreros. Aunque para fusión sonada la de ***«Spyro: Fusion»***, que junto con Crash Bandicoot ha montado un consorcio de plataformas de lo más pichulero. ¡Cuando dos héroes se juntan, que los malos se echen a temblar! Otra que reparte caña a los malos con denuedo es



«Catwoman», que llega a la consola justo a tiempo para el estreno de la película. ¡Qué no darían algunos por meterse a Halle Berry en el bolsillo! El caso es que tendrá que compartir sitio con los Digimon, que vuelven a la carga con ***«Digimon Battle Spirits 2»***, ¡se nota que los bichejos estos son incansables! Casi tanto como Action Man y su ***«Robot Attack»***, que no sabemos muy bien cómo se ha colado aquí. ¿Será que se le ha perdido el Doctor X? En cualquier caso, siempre podemos echar mano de títulos como ***«Defender of the Crown»*** y ***«Wings»***, que rememoran los viejos tiempos del ordenador Amiga con sendos remakes.



GBA

FIRE EMBLEM

Llega a GBA lo último en estrategia fantástica, ¡por fin un título capaz de hacerle sombra a «Final Fantasy Tactics»! Seguro que mucha gente te dirá que «Fire Emblem» es "Como «Advance Wars», pero de fantasía". ¡Y tienen razón! Si ya has jugado a «Advance Wars», los conceptos de movimiento, terreno, ataque y contraataque de este juego te resultarán muy familiares. Ahora bien, la incorporación de elementos de rol como los niveles de experiencia, los objetos y armas, la magia y los puntos de vida hacen de éste un título con personalidad propia que exige desplegar tácticas muy diferentes. En «Fire Emblem» interpretas a un experto en tácticas que dirige a sus unidades en la batalla. Decimos batalla, pero en realidad habría que hablar de escaramuzas, ya que en cada encuentro solo manejas alrededor de una docena de personajes únicos seleccionados por ti. Los combates se deciden mediante un sistema tipo piedra-papel-tijera que depende de la magia o arma que cada contendiente esté utilizando; como quiera que muchas unidades pueden manejar dos tipos de arma, es relativamente fácil obtener ventaja táctica en los enfrentamientos, lo cual es fundamental si tenemos en cuenta que los enemigos siempre te superan en número. El juego está diseñado con una curva de dificultad ajustable por el propio usuario: si vas derecho al objetivo de cada misión las cosas son más o menos sencillas... pero se complican si te empeñas en liquidar hasta al último enemigo del mapa, hacer ganar experiencia a ciertas unidades o conseguir todos los objetos posibles. Fenomenales animaciones, memorables melodías y personajes de los que llegas a encariñarte hacen de éste un cartucho imprescindible para cualquier amante de la buena estrategia.



Elige la táctica adecuada en el campo de batalla.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Estrategia

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
http://fireemblem.gameboy.com/launch/index.jsp

Dirigido a ...
+ 7 años

Plataformas
GBA



Apoyo entre unidades

Aunque la mayoría de los personajes intervienen poco en la historia principal, durante la batalla puedes hacer que hablen unos con otros para mejorar sus índices de apoyo. No es tan fácil como parece, ya que primero tienen que ser de algún modo compatibles, y luego pasar un número indeterminado de turnos en posiciones adyacentes. Estos diálogos son muy divertidos y ayudan a perfilar aún más sus personalidades.

Nintendo®
GAMING 24:7.

LLEGA LA DIVERSIÓN MÁS SALVAJE



¡SALTA A LA JUNGLA!

Donkey Kong ha sido secuestrado por el malvado capitán K.Rool y sólo tú puedes rescatarle. Entra en acción y, a la cabeza de la familia Kong, lánzate contra los malvados Kremlins. Reúne bananas, revienta barriles y monta rinocerontes saltando a través de 38 niveles de aventura en la jungla. ¡Un juego bestial!

DONKEY KONG COUNTRY 2
Sólo para Game Boy Advance

Lanzamiento: 25 de Junio 2004



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

NINTENDO EN MOVIPLAYA2004

Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos? Entérate en:

www.nintendoplaya.com



GBA

DONKEY KONG COUNTRY 2

La familia sigue con sus divertidas peripecias en una nueva aventura con muchos plátanos.

Tiene su lógica, porque después del éxito del primer «Donkey Kong Country» en GBA, nada más fácil que coger su segunda parte de SuperNintendo y convertirla al formato portátil para disfrute de jugadores errantes y aficionados a la pequeña pantalla.

En esta ocasión, Donkey Kong ha sido secuestrado por el despiadado capitán K. Rool y su caterva de kremlings, así que es el turno de Diddy y Dixie para salvar el día. Durante los numerosísimos niveles, la inigualable pareja primate tiene que combinar sus habilidades para salir airosa de todo tipo de situaciones, y naturalmente cuentan con la ayuda de las habituales monturas para hacer picadillo o esquivar a los enemigos que se les pongan por delante. Gracias a un ajustado control que responde a la perfección, la elevada dificultad de este cartucho solo constituye un aliciente para esmerarse y superar los desafíos.

Técnicamente se trata de un gran juego, pero con matices. Al igual que en la primera entrega, los gráficos tienen un peculiar aspecto semi-renderizado que en su época causó sensación por su originalidad. Sin embargo, hoy en día está generalmente reconocido que títulos anteriores como «Yoshi Island» o «Mario World» son claramente superiores en este sentido. Aún así, dejando a un lado las cuestiones meramente estéticas, de lo que no cabe duda es que «Donkey Kong Country 2» tiene una jugabilidad sólida que se cimenta en los grandes clásicos del plataformeo, y es un buen título para los aficionados a correr, saltar y, ¿por qué no? ¡Hacer el mono!

Valoracion

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■□□□□

El ajustado control nos vendrá de perilla para movernos por terreno plataformero.

Estos monos cuando bajan de las ramas son capaces de dar saltos tan espectaculares como este.

Ficha Técnica

Compañía	Nintendo
Género	Plataformas
Lanzamiento	Julio
Cibercontacto	http://donkeykongcountry.com
Dirigido a ...	+ 3 años
Plataformas	GBA

Magia cooperativa

Normalmente puedes alternar entre el control de Dixie o Diddy, o bien uno le toma el relevo al otro cuando es eliminado. Sin embargo, dos jugadores pueden conectarse mediante cable link para llevar un mono cada uno y ayudarse mutuamente. Además, el cartucho se complementa con mini-juegos para 1-4 jugadores, como la frenética carrera de avestruces o los vuelos acrobáticos de Flunky.

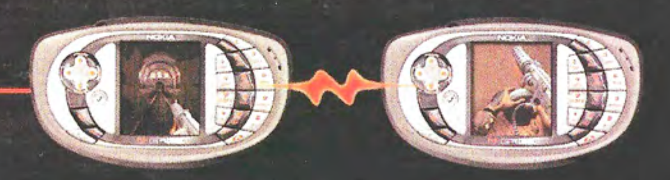
Superar el miedo es posible, evitarlo no siempre.





Multijugador vía bluetooth
de 1 a 4 jugadores

www.n-gage.com/ashen



Muchos disparos, terror escalofriante y fenómenos sobrenaturales te esperan en el primer juego desarrollado por **Nokia** en exclusiva para **N-Gage™**.



N·GAGE QD
NOKIA

www.n-gage.com/es

GBA

CRASH BANDICOOT FUSION

La unión jugona hace la fuerza.
Y más en tiempos de coctelería monstruosa (que, por cierto, también conoce camino de vuelta, ya que «Aliens vs. Predator» se estrena en peli para octubre). Pero lo de la entente cordiale entre Spyro y Crash se veía venir desde lejos, porque tanto roce no puede dar otro resultado que no sea cariño. Antes que nada, pongamos a cada cual en su sitio, porque este juego, aunque en USA se llame «Crash Bandicoot Purple», tiene al marsupial de Sony como héroe en primera instancia. Y como tal se contagia este título, que además supone el regreso de tan zascandil bicho a sus queridos territorios portátiles. Esto es, la clásica fórmula «rock and scroll» de Crash se mantiene intacta, y su nivel avanzado contagia al siempre más timorato Spyro, aunque últimamente va echando humo por doquier. Así, nos encontramos con cinco mundos amplios y temáticos (desde la selva al espacio), con el surtido de plataformas de rigor y la lucha contra el jefe final del cotarro de Ripto, enemigo spyroniano que también domina el lado oscuro de la aventura. La movilidad de nuestro héroe no ha sufrido artrosis alguna: doble salto, supersalto, remolino... todas las piruetas posibles para conseguir las gemas, las cajas mágicas y las ciento sesenta y pico cartas para obtener múltiples extras y power-ups. Todo, por supuesto, con un poderío gráfico como en las mejores entregas de Crash (y son unas cuantas desde 1996, fecha de su nacimiento) y con una cantidad de minijuegos ingente (más de 25) y también compartidos. Algunos con guiños clásicos (esos «Toobin'» y «Arkanoid» ochenteros) y otros con más invitados especiales como Donkey Kong, que no ha querido perderse esta histórica reunión. Que sí, que sí, que es histórica...

Aunque Spyro tiene tirón, Crash es el number one.

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía	Vivendi
Género	Plataformas
Lanzamiento	Junio
Cibercontacto	http://es.vugames-europe.com
Dirigido a ...	+ 3 años
Plataformas	GBA

Dos bichos y un destino

► La feliz idea se debe a Vicarius Visions, neoyorquina compañía que ha oficiado el enlace entre Spyro y Crash (y, de rebote, entre sus archienemigos Neo Cortex y Ripto). Así, a través del cable de conexión y el cartucho «Spyro Fusion», podremos chamuscar y patear a los malos tan ricamente, aparte de disfrutar de modos multijugadores como «Party Games», «Wager Games» y «Card Trading». La verdad es que la acción conjunta es más vibrante que un Argentina-Inglaterra, aunque Crash se lleve la mejor parte.






SONIC ADVANCE 3
TM
¡Disfrútalo en tu Game Boy Advance!
FECHA DE LANZAMIENTO:
28 DE JUNIO 2004
GAME BOY ADVANCE
Publicado por SEGA,
distribuido por THQ
SEGA
www.sega-europe.com
SONIC TEAM
THQ
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
3+
www.pegi.info
trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. ORIGINAL GAME © SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2004. All Rights Reserved. www.sega-europe.com. Published by Sega
THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners.

GBA

SONIC ADVANCE 3

Se nota que el puercoespín azul de Sega le ha cogido gusto a GBA, porque ya va por su tercera aventura. ¡Y sigue sin dar síntomas de cansancio!
Los fans de los juegos de plataformas viscerales están de enhorabuena. Esta tercera entrega de las aventuras de Sonic supone un regreso al estilo de juego tradicional que vio nacer al centelleante personaje, y presenta una exquisita combinación de meticulosa exploración, carreras de vértigo e interacción con rebotadores, aceleradores, cañones de lanzamiento y otros elementos interactivos que ponen velocidad punta y dinamismo a cada uno de los niveles que componen este cartucho. Al principio puedes escoger entre jugar con Sonic o con Tails, pero más adelante accedes a otros tres personajes bien conocidos: Knuckles, Amy y Cream. Cuando eliges a tu personaje también escoges a un compañero, y como los movimientos a tu disposición son diferentes según quién te acompañe, pues tienes muchísima variedad. Además, tu compañero también te echa una manita de vez en cuando para eliminar enemigos y recoger anillos, y te proporciona una maniobra especial en equipo particularmente poderosa. Los niveles no son del todo lineales, así que la combinación de personajes que hayas escogido puede afectar sensiblemente a tu manera de resolverlos. Entre acto y acto puedes acudir a una zona de intercambio de personajes y así experimentar a gusto todas las combinaciones que quieras. El multijugador es una auténtica pasada: con un solo cartucho, tienes minijuegos y carreras para cuatro jugadores, y con dos cartuchos, dos jugadores pueden cooperar en la aventura principal. ¡Para fliparlo! Los gráficos son de lo mejorcito, con abundantes animaciones y efectos especiales súper chulos. Tanto si eres un nostálgico de la época dorada Sonic como si no, este cartucho te proporcionará diversión plataformera de primera clase.







Los niveles no son del todo lineales, por eso elige bien el personaje para superarlos.

Valoración	
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Plataformas

Lanzamiento
Junio

Cibercontacto
www.thq.co.uk/games/product/Sonic+Advance+3?ProdPlatform=gba

Dirigido a ...
+ 3 años

Plataformas
GBA

Las acciones en equipo

Sonic te proporciona un fuerte impulso de velocidad horizontal, ¡incluso en el aire! Tails te permite volar unos segundos o saltar muy alto. Knuckles ataca a los enemigos, rompe barreras y planea. Cream te otorga un ataque teledirigido con su mascota y Amy es parecida a Tails porque te lanza por los aires, solo que si usas su acción durante un salto, el lanzamiento también te sirve de ataque.



KIRBY AND THE AMAZING MIRROR

GBA

Aun a riesgo de que le confundan con un cucurucho de fresa, nuestro intrépido Kirby no se derrite ni con la canícula agostí. Menudo es él. Y para hacer notar su poderío, se presenta por partida cuádruple. Efectivamente, jugones piscineros: Kirby y otros tres clones coloreados (esperemos que no sean como los de Michael Keaton en "Mis dobles, mi mujer y yo") se lanzan contra sus enemigos de confianza para que el Reino de los Espejos no quede hecho añicos. Por supuesto, la aventura (que tampoco dista mucho de ser una versión



mejorada y ampliada de «Nightmare in Dreamland») es puro «Kirby», con conservantes y colorantes. Y formol, porque hay que ver lo bien que luce después de quince años de correrías. Pero, a pesar de su buen motor a reacción tomado de sus últimos paseos por GameCube, el sistema plataformero sigue como siempre, con el ataque por absorción, el vuelo burbujeante y las misiones expansivas y flagship. Eso sí, se agradece la estupenda movilidad con la que se ha dotado a nuestro héroe, rebañada del «Super Smash Bros. Melee», así como los enormes escenarios que tendremos que peinar nada más pasar el primer nivel de tanteo. También sorprende agradablemente el componente interactivo, pues Kirby se ha modernizado lo suyo e invita a sus colegas a votar a través del teléfono móvil (nada que ver con los SMS del 14-M). Y, por supuesto, los gráficos continúan más hermosos que un San Luis, con un colorido y un lustre de recién duchado. Lástima que el nivel de dificultad no haya subido algunos enteros aunque, ya se sabe, en verano tampoco conviene sudar más de lo imprescindible. Kirby forever, pese a todo.



UP&DOWN

▲ El ataque de los clones rosas, nuevos movimientos y escenarios super anchos.

▼ Menos complicado que pelar una gamba en un chiringuito y con un argumento bastante trillado.

Compañía: Nintendo | **Género:** Plataformas | **Disponible:** GBA | **Lanzamiento:** Julio | + 3 años

HAMTARO HAM-HAM GAMES

¿Quién dijo que los "marditos roedores" no tienen espíritu olímpico, a ver? Véase a Mickey Mouse sudando tinta con su serie «Sport» con que le machacó su mister Nintendo. Aunque nada comparado a este dream team de algodón dulce, que no perderá la sonrisa ni los coloretes ante las quince pruebas que tendrán que ejecutar en un juego que quizá os suene con su otro nombre de guerra: «Ham-Ham Sports Festival». Así, veremos a Hamtaro, Oxnard, Howdy, Bijou y compañía trajinándose el cuerpo en disciplinas tan variadas como tenis, volley playa, remo, atletismo (desde carreras de obstáculos a saltos con pértiga), desde diferentes puntos de vista (bueno, básicamente dos: horizontal y vertical) y con un control sencillo pero endiablado según nos vayamos acercando a las rondas finales. Por si fuera poco, tenemos competencia «feroce»: los piratas del Equipo Seahams, que nos pondrán las cosas muy complicadas y zancadilladas, los muy tunantes. Perfectamente concebido para jugar con el cable "comunitario", estos juegos reunidos de Hamtaro tienen toda la pinta de ser un hit playero: estribillo facilón, enganche asegurado y simpatía a flor de piel y de grada, porque en los estadios no faltan hooligans que nos tiran margaritas y besos, los muy tontorrones. En el apartado gráfico, hay que decir que el juego se sigue ciñendo a sus precursores: vamos, que tampoco bate ningún récord olímpico. Aunque lo importante es la adictividad, que se conserva en plena forma y sin dopaje. Porque ver a un hámster en pleno ejercicio de natación sincronizada tiene su cosa, casi científica. Lástima que las medallas no sean de Cabrales...



Al simpático Hamtaro y su cuadrilla les va la marcha plataformera.



UP&DOWN

▲ Aparentemente sencillo y altamente adictivo. Ojo al momento Esther Williams.

▼ Gráficos ni de diploma olímpico. Pocas opciones. Tampoco fomenta mucho el espíritu deportivo.

Compañía: Nintendo | **Género:** Plataformas | **Lanzamiento:** Julio | + 3 años



SPIDER-MAN 2

Cómo que se iba a quedar el fantástico hombre-araña sin tejer su parcelita ludópata en la N-Gage.
Por supuesto, viendo la excelencia gráfica de las versiones «mayores» megaconsoleras, la filosofía de la franquicia tenía que reajustarse para no caer en el ridículo de copiar y pegar. Así, tenemos un par de modos de juego bien diferenciados, para darle cancha y esplendor a los clásicos escenarios 2D y 3D de la consola de Nokia. Por lo cual, disfrutaremos del filón tridimensional y explorador, surcando las calles y rascacielos neoyorquinos a la manera de las celebradas versiones PS2 y Xbox y, en la otra acera, tendremos una veintena de misiones con el scroll 2D y el look arcade clásico. En la primera parte del juego, con las telarañas-lianas bien apañaditas en ristre, deberemos ir de acá para allá estilo atrapa-banderas, capturando iconos y objetivos para desbloquear secretos, extras y poderes varios. Y en la segunda, habrá que ejercer de superhéroe propiamente dicho, enjaulando villanos, liberando rehenes, desactivando bombas y barriles tóxicos y demás zarandajas. Aquí, el número de power-ups será aún mayor, con simpáticas y curradas estampas de la peli y los cómics y la curiosa posibilidad de «disfrazarte de Peter Parker» (ojo al monólogo final de Bill en el volumen 2 tarantiniano, por cierto) y ejercer de periodista cámara en mano. Cumpliendo perfectamente su condición de juego blockbuster, este «Spider-Man 2» atesora las virtudes que se le suponen: buen y sencillo control, ingeniosos FX, voces digitalizadas, ángulos de cámara chulos y hasta arriesgados, gráficos aseados sin demasiado clipping... aparte de todo el casting de la película y alguna intervención especial de Misterio y Rhino. Lo dicho, fetén para distraer el tiempo hasta que llegue la hora feliz del chiringuito.



Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.spider-man2the-game.co.uk

Dirigido a ...
+12 años

Plataformas
N-Gage

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■■□□

A quien madruga...

Que no se nos ha olvidado, ¿eh? Si no hemos hablado prácticamente del argumento del juego es porque se ajusta más que ninguna otra versión al de la peli ad hoc, con todo el secretismo que acarrea (aunque el guión esté colgadito en Internet, pero aquí somos legales). Así veremos al Dr. Octavio presentando su invento ante Parker, y el posterior rebote que dará lugar al nacimiento del malvado Doc Ocks... y hasta aquí puedo leer. Al menos, como el juego está desde el mismo 1 de julio (una semanita antes que las otras versiones), la primicia la tenemos al alcance de todos desde ya. Un buen tanto para N-Gage.







PROMOCIONES

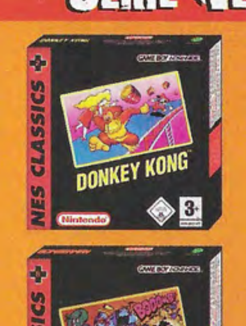


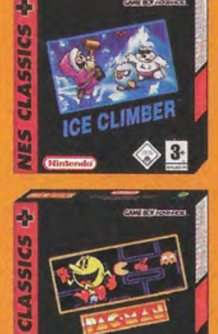


129,90€

SERIE NES CLASSICS









NES CLASSICS — BOMBERMAN — PAC-MAN — XEVIOUS

19,90€ (unidad)

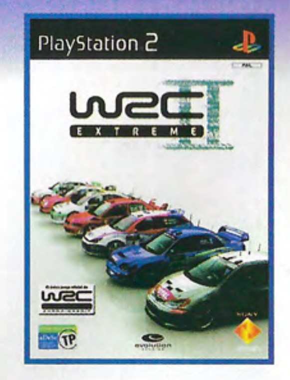
N-Gage QD + Los Sims
+ Funda Porta N-Gage QD de regalo

209,90€



Promociones exclusivas de El Corte Inglés

PROMOCIONES









PS2 Básica (soporte no incluido) + 3 Juegos a elegir

249,90 €

Monitor de 7" TFT compatible con PS2, Xbox y Game Cube

CARACTERÍSTICAS:
- Compatible con PAL y NTSC.
- Efecto de sonido Surround RS® WOW™.
- Mando a distancia extra-fino.
- Cables para todo tipo de conexión.



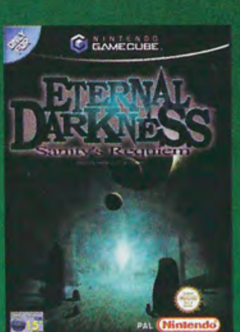
179,95 €

Promociones exclusivas de El Corte Inglés

LOS MEJORES PRECIOS EN VIDEOJUEGOS



RPM Tunning/PS2
29,90€



Eternal Darkness/NGC
44,95€





Tomb Raider/N-Gage
Hamtaro: Ham Ham Games/GBA
39,90€ (unidad)





Driver 3/PS2
Harry Potter y el prisionero de Azkaban/PS2
64,90€ (unidad)





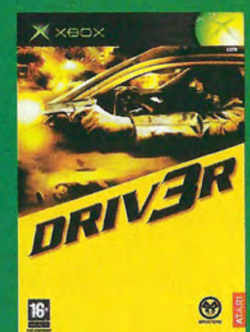


Los Sims/N-Gage
Ashen/N-Gage
Spider-Man 2/GBA
Spider-Man 2/N-Gage
49,90€ (unidad)









Shrek 2/PS2
Athens 2004/PS2
Driver 3/Xbox
Pokémon Colosseum/NGC
59,90€ (unidad)





Spider-Man 2/PS2
Singstar/PS2
59,90€ (unidad)

Obscure/PS2
54,90€

Promoción exclusiva de El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Rallisport Challenge (PS2)

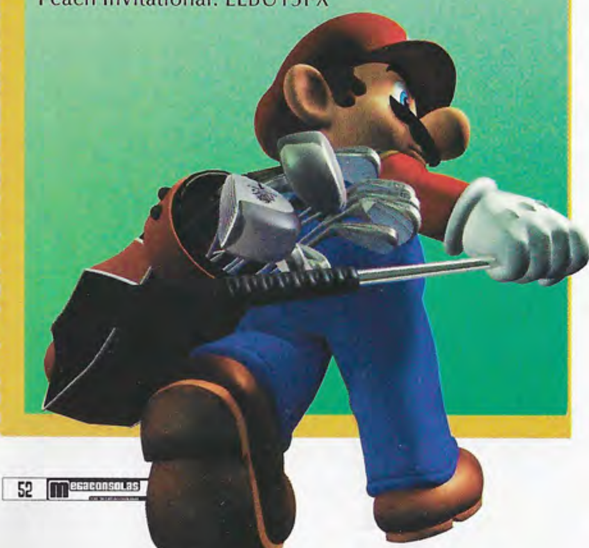
En este juego hay montones de coches ocultos, pero para conseguirlos tendrás que trabajar un poco:
Citroen Xsara Rallycross, Ford Focus Rallycross, Lancia Delta Integrale, Mitsubishi Lancer EVO 65, Nissan Skyline, Opel Astra T16 y Saab 9-3 T16: Gana 12.000 puntos.
Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 y Pue-geot 205 T16: Gana 40.000 puntos
Suzuki Grand Vitara PP Special, Peugeot 405 T16 Hill Climb y Toyota Tacoma Hill Climb: gana 70.000 puntos
Citroen Xsara Kit Car: acaba en primer lugar en el rally mediterráneo
Ford RS 200: acaba en primer lugar en todas las carreras de rallycross internacionales.
Nissan Micra: acaba en primer lugar en la copa pro rally
Renault 5 Turbo: acaba en primer lugar en todas las carreras de circuito internacional sobre hielo
Saab 9-3 Viggen: acaba en primer lugar en todas las carreras Koenig Unlimited

Fight Night (PS2)

Todos los escenarios: en el menú principal, pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha
Cabezón: en el menú principal, pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda
Boxeador enano: en el menú principal, resalta "Jugar ahora" y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda

Mario Golf (NGC)

En la pantalla de título, pulsa Start+Z para que aparezca la pantalla de códigos, Introduce el código correspondiente al torneo que quieres jugar:
Target Bullseye: CEUFPXJ1
Hollywood Video: BJGQBULZ
Camp Hyrule: 0EKW5G7U (el primer número es un cero)
Mario Open: GGAA241H
Power Badlands: 9L3L9KHR
Bowser Jr.'s Jumbo: 2GPL67PN
Peach Invitational: ELBUT3PX



Club de Fans

Siempre me gustaron los juegos de "marcianitos" y quisiera saber algo de «Destroy All Humans». Felix Buergo (Tenerife)

Destroy All Humans

Sospechamos que esos "marcianitos" te los cepillabas sin contemplaciones en la recreativa de turno. En el caso de «Destroy All Humans» hay un giro de tuerca sustancial: tú eres el "marcianito", más bien un alienígena invasor con muy malas pulgas, dispuesto a controlar a esos estúpidos terrícolas tan molestos, recolectar sus tallos cerebrales y en última instancia destruirlos a todos. ¡Humanidad, tiembla! Lo dicho, cambio de rol, por eso un apunte de originalidad que ya se hizo notar en el último E3, aunque el juego tiene lógicamente mucha más chicha. De hecho, meterte de lleno en el pellejo extraterrestre te dará un montón de aviesas habilidades para manipular y someter a los humanos: ¡puedes apoderarte de su cuerpo, leerles la mente y muchas perrerías más! Mola ¿no? Mucho más si encima cuentas con un armamento pesado que con sólo mencionar sus rimbombantes nombres (Ión Detonator, Explosionador de Cerebros, Boom Sónico, Deconstructor Cuántico) uno se imagina la escabechina a gran escala que puedes liar. Además puedes raptar animales, humanos e incluso coches para ivestigarlos y realizar experimentos, aunque ojito a los inimaginables resultados. Este título alunizará en PS2 y Xbox la próxima primavera de 2005.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

El deseo de Agustín Garriga es hacerse un hueco en el mundo de la ilustración y para demostrar su buen hacer nos manda este estupendo dibujo titulado "La batalla de las bestias".

Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 SP Pandora Tomorrow (PS2)
El regreso de Sam Fisher nos flipó en Xbox y vuelve a causarnos el mismo efecto alucinógeno en PS2.

2 El prisionero de Azkaban (PS2)
Dudábamos si su varita no empezaba a estar algo oxidada, pero, magia potagia, Harry sigue dando mucho juego.

3 Driver 3 (PS2)
Los viejos rockeros nunca mueren y Tanner lo demuestra acelerándonos el pulso con litros de adrenalina.



4 F-Zero GP Legend (GBA)
Competir en las carreras puede ser de lo más emocionante, pero si quieres que sean legendarias apúntate a las de este «F-Zero».

5 Ninja Gaiden (Xbox)
Vini, vidi, vinci. Vaya beat'em up, nos ha dejado con la boca abierta con su despliegue prodigioso de movimientos y relucientes gráficos.

Retrato Ro

... Xenosaga

EDAD: Real, un lustro. Virtual, cuatro mil añitos del ala. Asi tienen todos esa pinta de lata de conserva en escabeche.
PRECURSOR: El más declarado es el «Xenogears» de Square, otro rol ci-fi de allá por el 98. Aunque hijos ilegitimos le han salido más que a un torero.
LOOK: Ni diseñado por Gaultier. Todos son fashion victims de primera, principalmente Kos-Mos (¿algo que ver con Kate Moss?), con ese vestido cibernético que quita el hipo y ese casco-pamela.

Y qué decir de Shian Uzuki, la ciencia hecha alta costura. Aunque el bueno de Ziggurat 8 queda que ni pintado como héroe tecno-glam. Por algo tiene el alias de Ziggy para los amigos.
FUERZAS MALIGNAS: Mogollón, sobre todo Gnosis, ente chungo alienigena. Aunque Zohar tampoco da buena espina, sobre todo porque tiene a Clarke como lectura de cabecera.
FUTURO: Todo por delante. Con la anunciada secuela a punto de alunizar. Y aún quedan cuatro o cinco en el disparadero. Es lo que tienen los soap opera galácticos

Te lo dice Galibo ...

¡Hensin a go-go, baby!

En vista de la carestía de títulos que GameCube ha experimentado últimamente, y tratándose de una de mis consolas favoritas, últimamente me he dedicado a recuperar viejos títulos que tenía un poco olvidados. Y he descubierto nuevamente la pasión por jugar a «Viewtiful Joe».
Salto, combo de patada-puñetazo, esquiva, cámara lenta, nuevo combo, salto doble... este juego tiene la cualidad de inducirle a uno en un estado de trance semi-hipnótico de pura acción "non-stop". Puede ser difícil como el demonio, pero nunca frustrante, porque la satisfacción de acabar con hordas de enemigos y abatir a los jefes finales con una precisa y calculada combinación de ataques es indescriptible. Con «Viewtiful Joe» uno se siente poderoso, invencible e imparable, y eso es algo que aprecio enormemente en un juego. ¡Me gusta descargar la adrenalina! Ahora han anunciado la segunda parte, que tiene una pinta bárbara, y ya la tengo anotada como una de mis adquisiciones imprescindibles. ¿Nuevos enemigos y escenarios, más ataques y poderes especiales? Hmmm... Me parece que todavía quedan muchos malos a los que zurrarles la badana. ¡Y no pienso hacerme de rogar!



Foro abierto

No sé que tal será el próximo «Spider-Man 2», pero he jugado a otros juegos de superhéroes (incluido uno del mismo hombre-araña) y no me han gustado nada. Y eso que los videojuegos me molan tanto como los cómics. (Pau Puyol. Barcelona)

Hombre, no siempre mola tanto, tanto mola. Te pueden gustar determinados cómics y no su adaptación al videojueo, pues de hecho, y estamos de acuerdo, algunas versiones videojugueteras han sido un bluf total. Pero precisamente el nuevo juego de Spidy que mencionas tiene todo para que los más exigentes fanáticos del superhéroe se lo pasen bomba.

He jugado a «Cuestión de honor» y me ha gustado mucho hacer de Jet Li, aunque mi actor favorito es Jackie Chan. Me han dicho que sale un juego suyo, ¿es verdad? Antonio Rodríguez (Valladolid)

Efectivamente, ya se cocina el lanzamiento de «Jackie Chan Adventures» en exclusiva para PS2, basado en las aventuras animadas del actor oriental. Acción, diversión, gráficos cell-shading e incluso minijuegos para la cámara Eye Toy te esperan en este título.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

Adrenalina sobre cuatro ruedas

Los coches de gran cilindrada despiertan una extraña fascinación en el ser humano. Conducir un bólido de Fórmula Uno o derrapar por las procelosas carreteras llenas de barro de los rallys es algo al alcance de todos gracias a los videojuegos.

Los aficionados a los rallies saben que con Colin McRae tienen un valor seguro. La quinta parte lo tiene ya difícil para superar el elevadísimo listón de la edición anterior, pero seguro que la incorporación de juego online y escenarios dañables ayudarán a mantener las cosas frescas como una lechuga.

Los deportes de motor adaptados a videojuego fueron uno de los primeros especímenes en aparecer por los salones recreativos. Dejando de lado aquellas primeras y primitivas máquinas donde el objetivo era mover a un tosco gráfico de izquierda a derecha esquivando a los competidores, el primer juego en lograr una representación fidedigna de una carrera de Fórmula 1 fue «Pole Position». Con su flamante volante y deslumbrantes gráficos (para la época), se convirtió en el modelo a partir del cual evolucionaría el resto. Poco después llegaría «Hang On», que vino a ser su equivalente en motos y que inspiró a juegos tan memorables como «Enduro Racer», «Out Run» (del que próximamente disfrutaremos de un remake en Xbox), «Super Sprint» (un sencillo juego recuperado y remodelado en uno de los modos de «Kirby Air Ride») y «Daytona» son solo algunas muestras de la excelencia de este género.

La velocidad en consola

El problema de los juegos de motor es que estaban diseñados desde una perspectiva muy arcade, de echar una moneda, jugar cinco minutos y ya. Es un formato que en las consolas domésticas no funciona. La revolución tuvo que llegar con «Gran Turismo» en PS1, un juego que ha marcado un antes y un después. En «Gran Turismo» y sus derivados hay cientos de coches, montones de circuitos, opciones de personalización y en general una progresión interna mucho más elaborada. La cuarta entrega de este majestuoso juego está al caer, y por lo pronto ya podemos ir saboreando un suculento prólogo de lo que está por venir.

La otra gran variante que ha prosperado en los juegos de motor es la del Rally. Puestos a destacar un título, habría que señalar a «Colin Mc Rae», cuya quinta parte está en desarrollo. Al igual que con «Gran Turismo», «Colin Mc Rae» ha sido el modelo para muchos juegos de Rally, algunos tan brillantes o prometedores como «RalliSport Challenge 2» y «Richard Burns Rally».

A lo Vin Diesel

También vale la pena destacar una nueva tendencia en alza dentro de los juegos de motor: las carreras clandestinas callejeras. Aquí el referente es «Midnight Club», que inauguró el concepto de ofrecer una ciudad abierta por la que circular. Su segunda parte es un bombazo en Internet, y la tercera augura avances poco menos que revolucionarios. «Need for Speed Underground» y su inminente segunda entrega representa a su mayor competidor. Y es que no es fácil triunfar en el duro ámbito urbano. Aunque hayamos mencionado pocos títulos, la velocidad es uno de los géneros más prolíficos del videojuego, y buena prueba de ello es el aluvión de prometedoras producciones que se nos vienen encima: Juiced, FlatOut, Burnout 3, Mashed... Desde luego, aquí el que no corre es porque no quiere.

Tanto «FlatOut» como «BurnOut 3» apuestan por un modelo de conducción extremo donde la velocidad y la destreza al volante tienen tanto protagonismo como las espectaculares colisiones que se producen durante la carrera. Como para dejarse las manos pegadas al volante...

El éxito de «Need for Speed Underground» ha propiciado que ya se esté preparando una segunda parte. Esta vez, EA intentará imitar el concepto de libertad de recorrido inaugurado por «Midnight Club» para que puedas buscarte tus propios desafíos y oponentes en la gran ciudad.

«Midnight Club» fue la serie que inauguró la hoy popular moda de las carreras clandestinas, y su segunda parte sigue considerándose como un logro técnico sin precedentes. Es normal que la expectativas para «Midnight Club 3: DUB edition» sean estratosféricas, porque Rockstar San Diego no está dispuesta a perder su liderazgo en este género.



Los juegos de monoplazas, como «Indy Car Series 2005», están viviendo un nuevo resurgir de popularidad en nuestro país gracias a las proezas de Fernando Alonso. Son por lo general juegos difíciles y exigentes, con un fuerte componente de simulación.



El tema de las carreras callejeras está dando mucho juego, y ya hay numerosos clones que intentan apuntarse a la moda. «RPM Tunning» encabeza la lista de los "Y yo también". ¡Hay que aprovechar el tirón!



HORA DE ENSEÑAR LOS DIENTES.
SÍ AMIGO, LOS MALOS HAN VUELTO. AHORA TE TOCA A TI DAR LA CARA.
AHORA TE TOCA ENFRENTARTE A ENEMIGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL AVANZADA.
TE TOCA SALIR DE MIL Y UNA EMBOSCADAS.
TE TOCA RECORRER ESCENARIOS TRES VECES MÁS LARGOS,
ARRIESGARTE A QUE UN FRANCOTIRADOR TE DEJE SECO
Y DOMINAR MÁS DE CIEN ARMAS.
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN.
CON LA POSIBILIDAD DE PERSONALIZAR LOS PERSONAJES
Y NUEVO MODO ON LINE CON ZONAS EXCLUSIVAS DE JUEGO Y MISIONES EN EQUIPO.
AHORA TE TOCA A TI ENSEÑAR LOS DIENTES.
PlayStation 2
Syphon Filter
THE OMEGA STRAIN
¿quién se apunta?
PlayStation 2